Евгений Дор

ИГРОЗЕМЬЕ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

К середине 21 столетия виртkапсулы перестали быть чем-то недостижимым. Казалось бы, сбылась мечта! Вот он прорыв, который позволит игрокам в полной мере окунуться в виртуальные миры. Однако капсулы первых двух поколений не смогли в полной мере "погрузить" игроков в виртуал. Не смогли убрать барьер реальности в виртуале. Новые виртkапсулы от компании GameSoft должны решить эту проблему. Но времени мало, работы над новой технологией ведутся не только в GameSoft"е. Да и не все в порядке в обеспечении безопасности игрока, а супертестер, как назло, всего один...

-

Дор Евгений
Игроземье

Глава 1

Добрым это утро точно не назвать. Конечно, смотря с чем сравнивать, но если со вчерашним, выходным, то да, без шансов для сегодняшнего. Из попытки рывком приподняться ничего не вышло, я тут же рухнул обратно. Кое-как дотянувшись дрожащими руками до будильника, по привычке перевел его на десять минут вперед. Всегда так делаю, не спрашивайте зачем,

сам не знаю. Но сила привычки просто непреодолима. Черт меня дернул вчера почитать перед сном, знаю же, чем это всегда заканчивается, но все равно танцую на этих граблях. Ритуальный танец идиота, не иначе.

Опять этот звук, всего за пару месяцев некогда любимая мелодия превратилась в адски ненавидимую музыку. Так влом, но вставать надо, штрафы за опоздания никто не отменял, их ввели недавно и, к сожалению, нововведение прижилось. Пятнадцать минут на сборы и вот я иду на работу по утреннему городу, заспанный и злой, мое обычное состояние.

Опоздал всего на полчаса, опять не фарт с пробками, опять писать объяснительную. По коридору мимо кабинета главного менеджера буквально пролетаю, если запалят опоздание, получу выговор. Неделю назад уже схлопотал один, отделался легким испугом, ну, и минус выходной за свой счет. Второй раз так безболезненно не прокатит, теперь просяду по деньгам. Следующая дверь мастерская, вот там я и обитаю, не только я, впрочем. Смены у нас из трех человек, сменный инженер и два механика.

Только скинул куртку, как зашел инженер, Андрей Михайлович. Здоровенный амбал-байкер, возрастом хорошо за 40 и, благо, на редкость спокойным характером.

- На час позже сегодня останешься, опоздание отработаешь.

- Ну, Михалыч, - по-другому к нему редко кто обращается, - может не стоит?

- Стоит, Макс, стоит, надо же тебе дисциплину прививать, все решают кадры, в курсе?

- Угу, - чего тут добавить, наказание вполне уловное, посидеть на работе лишний час, в сети повисеть, почитать что-нибудь, считай, в угол поставили.

- Сейчас полчаса на чай с плюшками, пока Димка принимает по факсу список на установку, и собирайся, инструмент по максималке, заказ серьезный, все, время пошло.

А вот это уже интересно, наш третий по смене, Димон, принимает список, а мне собрать максимальный выездной набор инструментов. Обычно при выезде на объект мы берем только новые блоки оборудования для замены, ведь при демонтаже практически всегда на глаз можно определить, что надо менять. Высокие мощности не позволяют поломаться просто так, платы выгорают дочерна, шлейфы плавятся. Отвертка и ключ 8в10, остальное лишнее.

Полчаса на собраться и чай как одна минута, пискнул наручный коммуникатор, голосом Михалыча каркнуло

- Макс, мы внизу, спускайся.

После отъезда от стоянки мы с Димоном начали играть в любимую игру "достань нервного", никто ничего не говорит, только внимательный взгляд на переносицу. Обычно Михалыч выдерживал недолго, две, ну три максимум минуты и сдавался, рассказывая про объект работы. Сегодня ожидание затянулось, воу, интрига!

- Вижу, что невтерпеж, ладно уже, - его никогда не стоило доить на инфу сразу, задавая вопросы, старая закалка, не кололся, - GameSoft, слышали?

Первым ответил Димон.

- Михалыч, не думаю, что в середине двадцать первого века можно найти человека, который не слышал о GameSoft'e.

Еще бы, мульти миллиардная компания, создатели первого виртуального мира "Игроземье" с возможностью погружения в виртуал выше девяноста процентов, третья степень, максимальная из существующих.

Степень погружения в виртуал показывает, насколько игра обманывает мозг, заставляя его думать, что все происходящее в игре реальность. Уж не знаю как, возможно, методом проб и ошибок, но установили, что начиная с восьмидесяти процентов погружения, человек не видит различий. Правда, там еще какие-то коэффициенты идут, связанные с творческой личностью человека, как бы, чем более расположен творить, тем легче увидеть реальность в виртуальности. Третьей степени смогли достичь относительно недавно, около полугода назад. Не имея аналогов у конкурентов, компания попросту монополизировала это направление игрового рынка, дав игрокам вторую жизнь - жизнь в виртуале.

Меня же все эти события пока обходили стороной, новые игровые капсулы стоили баснословные деньги, а дешевые, со второй степенью погружения, меня не привлекали, те еще костыли. Я игрался по старинке, большой монитор с устаревшими 3Д функциями, наушники для связи и настольный ноутбук.

- Михалыч, а зачем им мы? - вот тот единственный вопрос, который возник у меня, - у них спецы покруче будут.

- Да знаю, - отмахнулся он, - Дим, что они за железо запросили?

- Эм, - начал копаться в бумагах Димон, - полные наборы комплектующих для серверов обслуживания второй степени.

- Вот тебе и ответ, у них персонал над серверами третьей степени сейчас как пчелки трудится, а нас для обслуживания старья подрядили.

Димка уже вовсю лазил в сети в поисках инфы по серверам.

- Ну, на счет старья, Михалыч, ты загнул, по данным самой

фирмы, у них 80 процентов игроков на серверах второй степени сидит, не по карману им переход пока.

- Да брось ты, морально они все равно устарели, даже если их только вчера с конвейера сняли.

До здания доехали быстро, если в древности все дороги вели в Рим, то в настоящем появились четырехполоски к зданию-сосредоточению власти над игровой индустрией, на счет Рима хз, но в GameSoft можно добраться без проблем.

Михалыч отзвонился, в результате к нам вышел сопровождающий, парень лет двадцати пяти навскидку с осанкой компьютерного червя, левое плечо ниже правого - массовая проблема современности.

- День добрый, - поздоровался он, - я проведу вас на рабочее место.

Мог бы хоть имя сказать или руку протянуть.

- Здрасьте, - кинули ответку мы с Димкой. Михалыч только кивнул.

Вход в здание только через КПП. Около десяти минут мы провели в помещении охраны, проверили нас самих, одежду и наш инструмент, затем выдали каждому магнитные пропуска с фотографиями и длинными кодами.

Парень, до этого нетерпеливо переминавшийся с ноги на ногу и часто подгонявший проверяющего нас охранника "касатик, ну давай шустрее", провел нас к лифту, нажал двадцать седьмой этаж и приготовился стартовать с высокого. Лифт остановился, он приложил свой бейджик-пропуск к высветившемуся окну контроля, подозреваю, что без этого дверь попросту не открылась бы, и рванул в коридор сквозь холл этажа, бросив через плечо только что-то типа "тут ждите, придут".

Ждать было где, в холле стояли удобные диванчики, в них мы и попадали.

- Михалыч, странные они тут, - сказал Димка, прежде чем залезть в сеть через коммуникатор.

- Какая разница, нам тут долго не работать, заказ разовый.

Я тоже полез в сеть, ждать скучно. Спустя час мы сидели там же, никто за нами не пришел, да что там, за этот час мы вообще никого не видели. Михалыч пробовал позвонить, но не вышло, сотовой связи тут не было, они что, стены заэкранировали? Это же с ума сойти как дорого! А вот Wimax, введенный уже повсеместно брал отлично.

- Скину менеджеру сообщение по сети, авось быстро откликнется, - решил он.

- Народ, я в поисках мж прогуляюсь, чай напоминать о себе начинает, - проговорил я вставая.

- Ты только аккуратно и на коммуникатор посматривай, позвонить не смогу, так хоть сообщение скину, - выдал мне Михалыч.

В какой из трех коридоров идти раздумывать не пришлось, я не был ни в одном из них. На дверях первого коридора не было знакомых обозначений, только кода да фигурки. А вот последняя дверь второго меня обрадовала, очень обрадовала, те самые, нужные фигурки - два треугольника вершинами в разные стороны, где тут ручка-то? Дверь была заперта, наличие контрольно окошка, мягко говоря, озадачило. В туалет по пропускам? Есть у меня знакомый, психологом работает, вот он бы им очень помог. Но мой пропуск сработал, открытая дверь тому подтверждение.

В комнату влетел как на крыльях. Полный облом, это явно не то, что я искал, развернуться и уйти из кабинета врача, это первое сравнение которое пришло на ум, мне уже не дали. Невысокого роста пожилой дядя, одетый в белый халат, обрадовано воскликнул

- Ну, наконец-то, Вы пришли! - он спешно подошел ко мне и протянул руку, - меня зовут Андрей Игоревич, куратор группы, я вас так ждал, так ждал, ну, снимайте куртку, располагайтесь, - его радости не было предела.

- Максим, - ответил я, пожимая руку, - док, вы меня явно с кем-то путаете, - однако услышан я не был, абсолютный игнор, ну и ладно, я тут по другому поводу, что немедля и озвучил, - тут есть туалет?

А вот тут он завис, конкретно так, давно такого не видел, голова на бок, отсутствующий взгляд сквозь меня, приоткрытый рот и почти слышимый скрип шестеренок. Впрочем, он быстро собрался. Безумолку тараторя про важность своих исследований, он провел меня в санузел. В суть его монолога я не вдавался, когда на уме одно и только одно, трудно воспринимать, а тем более реагировать на еще что-то.

По возвращению в кабинет док словно преобразился.

- Располагайтесь, - он взглядом указал на игровую капсулу, стоящую в центре комнаты.

- Док, я к вам случайно попал, хотел ..., - окончить он мне не дал.

- Молодой человек, не мелите чепухи, случайно на этот этаж попасть невозможно, не говоря уже о том, чтобы у вас случайно оказался пропуск, которым вы смогли открыть дверь в кабинет предисследования.

А вот тут уже сыграло против меня мое любопытство, исследования связанные с игрой, это же интереснее самой игры!

- И то правда, что от меня требуется? - почему бы и не подыграть, спонтанные решения вообще-то не мой конек, но тут я не удержался.

- Залазьте в капсулу, Максим, сейчас определим ваш коэффициент погружения.

- Что надо делать? - лежа в капсуле, я чувствовал себя как на приеме у стоматолога, открытая капсула чем-то напоминала то самое кресло.

- Да ничего необычного, руки в игровые перчатки, подстройте под себя подголовник, оденьте игровой нейрошлем, ну, что мне вас учить, все как обычно.

- Андрей... эм...

- Андрей Игоревич, - тут же отозвался он, - можно просто док.

- Да, док, я никогда не играл в капсуле.

- Да? Ну, тогда надевайте шлем и слушайте меня. Нажмите правой рукой ввод, просто ударьте дважды большим пальцем, перчатка отреагирует. Сейчас загрузится виртуал, далее вы увидите отсчет, всего пара минут на синхронизацию. А потом запускайте игру. Персонаж не трогайте, пусть default'ный останется, нам он все равно на одну проверку.

Выполнив несложные указания дока, я на какое-то время отключился.

- Максим! - голос дока был встревожен, - ответьте, наконец!

- Не кричите так, голова болит.

- Ну, слава Богу, напугали же вы меня, такие долгие переходы в виртуал очень редки, я не встречал, только слышал о них. Что вы видите перед собой?

- Абсолютная темнота, док, это немного пугает.

- Вызовите контекстное меню, дважды указательным пальцем, просто подумайте об этом, тело отреагирует. Там будут вкладки разные, найдите настройки графики и поставьте галочку на максимум, пока вы это не сделаете, капсула не покажет вам игру, так как не знает, в каком виде вы хотите ее видеть.

Действительно, контекстное меню вызвалось с легкостью, быстро перебрал вкладки и выставил максимум, нажав принять, подтвердил новые настройки. Медленно тронулась строка загрузки, долгожданные сто процентов, вспышка, глаза резануло ярким светом.

- Вооооууууу ..., - больно-то как, - док, голова раскалывается, в чем дело?

- Голова болит как следствие синхронизации, ваш мозг сейчас обрабатывает ложную информацию, которую компьютер с большим избытком ему подкидывает. Это скоро пройдет, не

волнуйтесь.

Несколько минут я приходил в себя, но шок прошел вместе с болью. Резко открыв глаза, начал лихорадочно озираться, пытаясь охватить все, что меня окружало, а посмотреть было на что.

Место, где я оказался, вернее, мой персонаж, наверняка невозможно найти погуглив в сети. Огромный, поражающий размером храм, или что-то вроде дворца, я не силен в архитектуре. Этажей десять не меньше, он гигантом возвышался надо мной, но ладно само здание, место, где оно находилось, также заслуживало восхищения... Небольшая, ровная площадка почти на самой вершине горы, внутрь которой, вгрызаясь, уходил храм. Несколько снежных вершин в пределах видимости дополняли картину, поражающая красота.

- Максим, вы меня слышите?

- Да, док, прекрасно слышу.

- Тогда повосторгайтесь еще несколько минут, а я подключу экран, надо же посмотреть на вас со стороны.

- Не вопрос, док, действуйте.

Довольно скоро раздался голос.

- Все готово, Максим, я через свободную камеру игры наблюдаю за вашими действиями, сейчас буду давать команды, старайтесь максимально точно их выполнять, готовы?

- Да.

- Осмотрите себя для начала, затем присядьте на землю, почувствуйте тепло солнца, дуновения ветра, вникнете, это важно.

- Ну, раз важно, то конечно.

Я посмотрел на свои руки, да такими не каждая девушка может похвастать. Кожа младенца, мягкая и бархатная, лицо на ощупь такое же. Одет персонаж по-простому, куртка, штаны и ботинки. Отличить их от реальных вещей я не смог, о чем тут же сказал доку. Присев на землю, провел по ней руками, вымазался, кстати, вполне реально. Как же тут играется в таком случае, восхитительно, не иначе. Солнце пригревало, ветерок освежал, в общем, ощущения вполне себе обычные.

- Максим, пока что все идет великолепно, а теперь подойдите к краю площадки, посмотрите вниз, мне нужен скачок ваших эмоций.

В то время как я проходил разделяющий меня и край площадки последний десяток метров, дверь в кабинет открылась, кто-то зашел и проговорил низким мужским голосом.

- Док, привет, извини, но сегодня опять облом, - вероятно, увидев работающую капсулу и экран с моим персонажем,

поинтересовался, - а кто там? Я же никого не отправлял.

Все это я услышал по включенной связи. Ответа он так и не получил, так как в этот момент я подошел к краю и, недолго думая, заглянул вниз, впрочем, ненадолго, тут же отпрянув назад, для верности опоры еще и на пятую точку приземлившись. Мама дорогая, лучше бы я этого не делал, я же высоты боюсь, правда, раньше об этом как-то не догадывался. Свои впечатления я выразил непечатными словооборотами. Успокоившись, понял, что последние секунд десять те же обороты приходят по связи.

- Док, это вы за меня так переживаете? Да ладно вам, нормально все, подумаешь, заглянул в пропасть и не увидел дна, - но кулаки пришлось сжать, руки подрагивали.

- Нет, Максим, его голос теперь звенел плохо скрываемым восторгом, это я от того, что тут от ваших эмоций сгорел осциллограф. Я для точности измерений ламповый подключил, он дает меньшую погрешность, но сказался его минус, лампы очень чувствительны к пиковому всплеску сигнала. Все что нужно я измерил, данные программно обрабатываются, через пару минут предварительный результат будет готов. А вы можете выходить из игры, запросите контекстное меню и нажмите выход.

Переход в реальность я пропустил, только что был в горах, а теперь лежу в капсуле. Приподнявшись, заметил, что народу в кабинете стало поболе. Док все так же сидел за столом, его интересовал компьютер и только он, а вот в одном из двух стоящих в кабинете кресел сидел презентабельно одетый парень. Его костюм, блестящие туфли и галстук просто кричали дороговизной. Выглядел он ненамного старше меня, а внешностью походил на какого-нибудь голливудского актера. И если пристальное внимание парня меня не волновало, то стоящая возле выхода пара олешек-бодибилдеров напрягала, да еще как.

- Здравствуйте, Максим, могу я так к вам обращаться? - первым нарушил тишину владелец того самого низкого баса, он же сидел в кресле.

- Привет, можете, конечно.

- Отлично, а меня зовут Евгений, я руководитель отдела предисследований, пересядьте, будьте добры.

- Скажите, пожалуйста, кто вы и как сюда попали? - продолжил он, когда я оказался в соседнем кресле.

- Я техник обычный, нас сегодня наняли серверы второй степени у вас обновить, а сюда я в поисках мж зашел, да док выйти не дал, в капсулу впихнул.

- Весьма занятно, - он иронично улыбнулся, - мж значит, а что вы скажете на счет того, что сервера, о которых вы говорите, находятся в помещениях до десятого этажа. О том, что этот

кабинет без спецпропуска не открыть я вообще молчу.

- Скажу, что сопровождающий просто привез нас сюда и оставил ждать, свалив по своим делам. Про пропуск не знаю, какой дали, с тем и прошел.

- Тогда сделаем так, вы посидите с охраной, а я проверю ваши слова, пропуск отдайте заодно.

Его не было минут пятнадцать. Не сказать, что я особо о чем-то переживал, но некоторая нервозность была, нечасто я все-таки под охраной сижу.

- Знаете, Максим, - говорить он начал сразу же, как только вернулся, - произошла небольшая накладка, сотрудник очень спешил и, приехав на этаж, заработался и забыл сообщить, где вас оставил. С пропуском тоже интересно получилось, сегодня проходил LAN отбор среди игроков в группу бета-тестировщиков, вот им такие пропуска и выдавали, так что это вина охраны, вам должны были выдать однодневные пропуска с ограниченным допуском.

- Эээм..., - прервал я его, - меня должны уже искать, я на работе все же.

- Да, разумеется, если у вас нет претензий, вас проводят. Всего доброго.

Ну и отлично, чего уж говорить, такой не напряжной концовке я был только рад.

- Кхм, - док, до этого момента хранивший молчание, явно захотел привлечь наше внимание, - Максим, погодите, охрана, вы свободны.

Теперь мы были втроем, док попросил пару минут и теперь что-то увлеченно печатал, Евгений достал коммуникатор, ну а я разглядывал аппаратуру и особенно испорченный мною лично осциллограф. Интрига все нарастала, когда док, наконец, оторвался.

- Максим, - он обратился ко мне, - как давно вы играете в "Игроземье"?

- Сегодня первый раз, я же говорил вам.

- Признаюсь, я вам не поверил, дело в том, что у вас чрезвычайно высокий коэффициент погружения, поэтому я хочу вам предложить работу, тут, в GameSoft'e.

- Док, вы уверены? - вмешался Евгений, - он не первый, кому вы предлагаете. Но, возможно, будет последним.

- Тут другая ситуация, если вы помните, я говорил, что шансы на успешную работу с предыдущими кандидатами невелики, что и произошло, - говоря все это док неслабо распалился, было видно, что эта тема обсуждалась не впервые и его чем-то задевала.

- А можно поподробнее? - вновь напомнил я о себе.

После моего вопроса они замолчали, однако тут все непросто, недаром же они взглядами сейчас воюют.

- Жень, - док сильно снизил обороты, - это тот случай, когда за успех можно практически ручаться.

- Да? Вы уверены? И сколько на этот раз? Восемьдесят или восемьдесят пять? Времени нет, больше ошибаться нельзя, помните о том, что...

- Девяносто четыре, - прервал его торжествующий док, - и заметь, это только предварительная оценка, как ты знаешь, она всегда немного занижена. Я уверен, теперь все получится.

- Хм... Ну, раз так, - Евгений выглядел растерянным, - это шанс, отличный шанс, - Максим, нам надо многое обсудить, прямо сейчас, - он резко вскочил на ноги.

- Но не здесь, пойдемте. Док, я сейчас все утрясу.

Как я понял, мое согласие тут никого не интересует.

- Максим, мы сейчас пойдем в мой кабинет, надо обсудить многие детали. Простите мою спешку, я вам все расскажу, поверьте, нам вы не откажете.

Конечно, нет! Работать тут мечта многих и им все равно кем, лишь бы была возможность прицепить бейдж GameSoft'a на одежду. Зарплаты тут тоже на приличном уровне, но раз я "отличный шанс", то почему бы не попробовать выбить условия получше.

При выходе из кабинета я взял в руки куртку, рука автоматически проверила наличие коммуникатора во внутреннем кармане, однако, странно, в уже пройденном холле никого, а Михалыч не отписывался. Посмотрев на экран миникомпьютера, я замер, чертова дюжина непрочитанных, хана мне, как пить дать, хана. Но почему, черт возьми, я не слышал уведомлений?

- Это я звук убрал, - видимо, догадался о моих мыслях, - последние пять минут вашего пребывания в капсуле он меня раздражал. Очень.

- Ничего страшного.

"Особенно, если я там больше не работаю", - добавил я про себя.

- Да, ничего, Андрея Михайловича уже предупредили о вашем отсутствии, можете не отвечать на пропущенные. Пожалуй, даже лучше будет, если об истинных причинах своего отсутствия вы никому не станете рассказывать.

Ничего не рассказывать? Это не трудно, работал я с Михалычем и Димоном не долго, сдружиться не успел, скажу, что просто предложили работу по специальности. Но, что за работу мне собираются предложить на самом деле?

Однако приехавший лифт прервал рассуждения. Он же привез нас на 35 этаж. Здесь не было холла, а единственный коридор привел нас в обширную, но пустую приемную, никого, кроме секретарши. Евгений жестом показал мне следовать за ним и быстрым шагом двинулся к единственной двери, по дороге проговорив

- Лен, два чая, черных, ну и бутерброды в комплект. Вы ведь не откажетесь, Максим?

- Нет, не откажусь, - стоило вспомнить о еде, как я почувствовал свой желудок, верный признак его пустоты.

Удобно расположившись в кресле, напротив владельца кабинета, я стал ожидать разговора, обещавшего стать весьма интересным, а главное прибыльным.

- Для начала скажите, сильно ли вы держитесь за свою настоящую работу?

Мотнул головой, отрицая сказанное. Ему хватило, поэтому он продолжил

- Помните, в разговоре я упомянул, что сегодня проходил набор бета-тестировщиков?

- Да, набрали группу?

- К сожалению, нет, из более ста испытуемых сегодня никто не преодолел барьер первичного тестирования. Однако обо всем по порядку. Сведения, которые я вам расскажу, не являются корпоративной тайной, но мы стараемся приостановить их распространение, - он вопросительно посмотрел на меня.

Я кивнул, соглашаясь.

- Тогда вы согласны на выкуп вашего действующего контракта с последующим заключением нового, уже с нами?

Ожидая конкретики, я молчал. Правильно истолковав мое молчание, мой будущий начальник продолжил

- Я предлагаю двухлетний контракт с возможным последующим продлением, а учитывая, что у вас очень высокий уровень погружения, я в этом не сомневаюсь. Цена контракта - двести тысяч.

- Я согласен, - смысла раздумывать я не видел, там, где я работаю, вернее, теперь уже работал, цена контракта, то есть моя зарплата, была всего двенадцать тысяч в год. О своих мыслях по поводу условий получше я даже не вспомнил.

- Отлично, я в вас не сомневался, - он быстро набрал что-то в коммуникаторе, - вашим контрактом уже занимаются.

А теперь слушайте. Я вам опишу картину в общем, а док потом добавит детали, связанные непосредственно с вашей будущей работой.

В этот момент дверь открылась и Лена, красиво улыбаясь,

поставила на стол поднос с чаем и бутербродами. Гладя на ее удаляющуюся спину, и не только, если честно, я на какое-то время выпал из разговора. Однако, не вовремя. Проморгавшись для порядка, уставился на своего нового работодателя, а он, в свою очередь, убедившись, что мое внимание больше ни на что не отвлечено, продолжил.

- Думаю, вы знаете, что около семи месяцев назад мы смогли достичь третьей степени погружения и создали новые, более мощные капсулы для погружения в игру, - кивнул, подтверждая, - некоторые горячие головы из правления решили, что информацию об этом необходимо как можно скорее обнародовать. Как же, новые возможности в игре, новый уровень ощущений. Компания хотела выиграть рынок. Пусть у нас и раньше были лучшие капсулы второй степени, однако у конкурентов они были не намного хуже, во всяком случае, преимущества не стоили того, чтобы игроки бросали свои аккаунты и начинали играть именно в "Игроземье". Но спешка привела к опасной ситуации, ведь капсулы не могут сразу после изготовления выйти на рынок. Финансовый госконтроль, здравоохранение, контроль по безопасности игр, да и конкуренты палки так и норовят вставить во все доступные им места. Преодоление всего этого требует времени и одними только деньгами не решается, все-таки слишком много людей играет в игры, чтобы подвергать опасности их здоровье. Я из тех, кстати, кто с этим согласен.

Финансовый контроль и комитет здравоохранения допустил нас, контроль по безопасности мы тоже прошли, но в последний момент перед выпуском оказалось, что капсулы не такие безопасные, как мы думали. При долгом пребывании в игре с третьей степью погружения сознание может подвиснуть. Я не разбираюсь в тонкостях, это вам док лучше объяснит. В общем, все сводится к тому, что мозг, после некоторого времени проведенного в игре, перестает видеть разницу между игрой и реальным миром, а если нет разницы, зачем куда-то выходить. Андрея Игоревича, который док, назначили куратором отдела, созданного с нуля для решения именно этой проблемы игры. Проблемы полного погружения, с коэффициентом равным единице. Но создать группу пока не получалось, док просчитал, что для решения ему нужен человек с очень высокой способностью к погружению. Так как, вы все еще согласны работать с нами?

От вороха информации меня зазнобило. Ряды вопросов тут же стали вертеться на языке.

- Что случилось с тем игроком, который подвис в игре? -

этот вопрос меня волновал более всех прочих.

- Его капсулу аварийно отключили от сети, хоть это и небезопасно, обошлось, к счастью. Отправили в санаторий здоровье поправлять. Но не волнуйтесь, док считает, что при недолгом пребывании в виртуале, ничего страшного не произойдет, - вопреки его убеждающему выражению лица, я не очень поверил. На ум пришел другой вопрос

- Если капсулы с третьей степенью погружения еще не вышли в продажу, что же тогда вместо них покупают люди?

- Хороший вопрос, он относится к тем, которые мы стараемся не освящать. Как я говорил ранее, официально компания донесла до широких масс, что новые капсулы созданы. О том, что они уже в продаже не объявлялось.

- Так что же все-таки покупают люди?

- Они покупают все те же капсулы второй степени, разница лишь в том, что на них стоят усилители погружения, очень слабые, поднимают всего 5-6 единиц коэффициента. Они дают не много, так что тут играет большую роль вера людей, можно сказать, это массовая утка.

Посмотрев на часы, он прервался

- Максим, у меня на самом деле очень строго со временем, если вы решились, вам прямо сейчас нужно подписать контракт, если нет, то подпишите документ о неразглашении. Ваш ответ?

Глава 2

Выдержка из доклада начальника службы безопасности членам правления компании GameSoft.

"...Объект, Розов Максим Олегович, 2020 года рождения, двадцать три года, не женат, судимостей не имеет. Выпускник ххххх национального технического университета. После выпуска был принят на должность техника-наладчика в фирму, обслуживающую сервера.

В здание GameSoft'а попал непосредственно по работе. Вероятность того, что объект является подставным лицом конкурентов чрезвычайно мала. На КПП охранник выдал не тот пропуск, сотрудник, сопровождающий бригаду, забыл сообщить, где их оставил. Если эти события еще можно организовать, то предсказать с высокой долей вероятности, что на проверке у объекта окажется столь высокий коэффициент погружения, считаю невозможным.

Прошу разрешения на выполнение следующих действий:

- установить круглосуточное наблюдение за объектом и ближайшим кругом общения;

- производить регулярный мониторинг интернет переписки;

- добиться переселения объекта в здание GameSoft'а на

неопределенное время.

Другой важной частью комплексных мероприятий по защите интеллектуальной собственности "Игроземья" предлагаю считать работу на опережение против всех без исключения компаний, конкурирующих с GameSoft'ом".

*****

Говорят, кто не рискует, тот не пьет шампанское. Однако риск должен себя оправдывать, для принятия риска должны быть весомые аргументы. Аргументов в пользу подписания контракта было не мало, два года интересной для меня работы, пусть и потенциально опасной, плюс сто тысяч аргументиков в год и возможность навсегда изменить свою жизнь. Стоит ли говорить о сомнениях?

А стоит ли говорить, что я опять опаздывал?

- Бедаааа... - протянул я, стоя у входа в GameSoft, - как же попасть вовнутрь, пропуск то вчера тю-тю, отобрали.

Подойдя к КПП, решил попросить охранника помочь мне.

- Утро доброе, - окликнул я одетого в военную форму амбала, - не подскажите, как узнать номер телефона Андрея Игоревича, куратора отдела предисследований? - док был единственным человеком, которого я помнил по имени-отчеству, но, к сожалению, не по фамилии.

- Пропуск, - в приказном порядке потребовал охранник, моего вопроса он, похоже, не услышал.

- Нет его у меня, только вчера на работу взяли, не выдали еще, - с каждым словом я все больше понимал, что зря вообще что-то говорю.

- Так позвони начальнику, - ответил идиот.

По-другому мне трудно его воспринимать, отсутствие интеллекта как такового. Для охраны тут кастинг, однозначно. Но что-то решать все же надо, обходные дорожки искать какие-то.

- А вообще с кем-то связаться можно? Телефон отдела кадров, например, не подскажешь? - я еще не терял надежду прийти вовремя на работу в свой первый день, когда рядом со мной остановился моего возраста парень.

- Максим Олегович, чего ж вы, - обратился он ко мне.

Я развернулся и вопросительно на него посмотрел.

- Евгений Николаевич машину за вами посылал, а вас дома не оказалось.

- Ну да, я о машине не знал ничего и своим ходом поехал, - кажется, проблема сейчас разрешится.

- Я служебный водитель, должен был вас забрать сегодня и пропуск передать. Вот он, держите, кабинет знаете?

- Тот, который на двадцать седьмом?

- Да, он самый, удачи, - с этими словами он развернулся в сторону парковки.

Пропуск решил все мои вопросы на пути к рабочему месту.

Дока я застал там же, где он был вчера, конечно, за компьютером. Рядом с ним, в кресле, сидел вчерашний провожающий, тот, который забыл меня, Михалыча и Димона на этом этаже, за что я ему безмерно благодарен. Примерно моего возраста, телосложением напоминая типичного дрыща, в широких джинсах и явно большой для него майке, выглядел он довольно забавно.

- Здравствуйте, я не опоздал?

- Доброе утро, Максим, нет, все хорошо. Знакомьтесь, это мой ассистент.

- Привет, я Игорь, - протянул мне руку парень.

- Макс.

- Да, я в курсе. Норм ты вчера в мж сходил. Контракт на двести штук оттяпал.

- Максим, я отключил в капсуле усилитель погружения и теперь для игры нужно заново ее откалибровать, - обратился ко мне док, - пока я этим буду заниматься, Игорь поможет с выбором персонажа. Но сначала немного теории. Евгений сказал, что он, в общих чертах, рассказал вам о нашей проблеме, я дополню ее некоторыми деталями. Вы уже знаете, что новые капсулы небезопасны и, при долгом нахождении в игре, можно не выйти из виртуала.

- Да, док, и у меня вопрос. Что со мной случится, если я не смогу выйти?

- Не знаю, возможно, ваше сознание навсегда останется в игре, а может оно просто исчезнет. В области нейросинхронизации эксперименты на людях строго запрещены. Нашей задачей как раз и является обеспечение безопасного использования капсулы, не допустить феномена принятия сознанием игры как единственно правильной реальности. Вы уловили суть?

- Кажется да, но можно поподробнее, как это вообще возможно?

- Если бы я знал, - развел руками док, - можно лишь догадываться. Хотите услышать мои предположения? Неподтвержденные гипотезы, не более.

- Хочу, конечно, - нужно узнать как можно больше информации, пусть даже непроверенной, когда-нибудь точно пригодится.

- Все дело в человеке, людской фактор, если хотите. В девяти из десяти проблем фигурирует именно он. Как живет

современно общество? В эру всеобщей мобильности, когда трудно себе даже представить невозможность связаться с определенным человеком. Я отвечу как, люди разобщены, они знакомятся онлайн, живя при этом в разных странах и, нередко, разных континентах, но при этом не знают имен своих соседей по площадке. Они одиноки и спасаются от этого с помощью интернета, создавая странички в соц сетях и аккаунты в онлайн играх, где можно снять маску и побыть другим, настоящим собой. Но погружение в виртуал еще сильнее позволяет почувствовать себя другим, пожить более полной жизнью, наполненной приключениями, а не серой повседневностью. А если игру не отличить от реальности, так зачем ее заканчивать и выходить, игра же интереснее реальной жизни. Я считаю, что тут дело в эмоциональной привязке. Слишком полное погружение опасно. В этом наша задача, необходимо создать фильтр, который будет гасить эмоции, понижая коэффициент погружения. Слишком уж хороши, как оказалось, новые капсулы с третьей степенью погружения. Для этого вы, Максим, и нужны. Ваш коэффициент погружения девяносто шесть. Я вчера пересчитал его с более полными данными, он повысился на два пункта. И это без усилителя, выше я еще не встречал, к слову. Для создания фильтра мне необходимо некоторое время понаблюдать за вами, при полном погружении, разумеется. У нас мало времени, компании необходимо как можно скорее выпустить в продажу уже анонсированные капсулы, но и торопиться мы не будем, ваше пребывание в игре будет ограничено первую неделю пятью часами в день, а дальше посмотрим, возможно, увеличим. Пока, вроде, все.

- Док, так что от меня-то требуется?

- Просто играть и погружаться с головой в игровой процесс, - улыбнулся док, - и чувствовать, как в тот раз, когда вы спалили осциллограф, это все ваше задание.

- Залезайте в капсулу, давно пора приступать. У вас же нет вопросов больше ко мне?

Мгновение подумав, я решил, что вопросов действительно нет, и двинулся к той самой капсуле.

Лечь, надеть перчатки, опустить шлем и загрузить виртуал, ничего сложного. Дождавшись загрузки виртуала и процесса синхронизации, я услышал голос дока

- Это важный процесс, уделите ему время, пока я аппаратуру подготовлю, - напутствовал он.

- Макс, ты уже в виртуале? - раздался в черной пустоте голос Игоря.

- Угу.

Но доку было скучно, наверное, заниматься аппаратурой, поэтому он опять заговорил, прервав своего помощника.

- Хорошо, Максим. Выбирайте вкладку создания персонажа. Ваш персонаж это ваша маска, или наоборот, это вы без маски. Для нашей работы важна эмоциональная схожесть, чтобы вы характером и, - тут док ощутимо замялся, - душою были тесно связаны. Если вы торговец или ремесленник, то выбирайте расу гномов или людей, если любите помечтать о высоком, то берите светлого эльфа или человека, любите пакостить в жизни - гоблин или человек. Как вы поняли, человек универсальная раса. В описании персонажа каждой расы есть краткая характеристика. Помните, лучше, чем вы сам вас никто не знает.

Я долго искал нужного перса. Нет, подсознательно я знал, кем хочу играть. Не зря же любимым писателем был Роберт Сальваторе. Когда наконец-то в окне выбора появился темный эльф, я принялся внимательно рассматривать описание перса и его характеристики. Темные эльфы, дроу, самоназвание - илитиири, гласило описание, могущественная и высокомерная темнокожая раса, обитающая в подземных городах. Этот народ печально известен своей жестокостью, вероломством и междоусобными войнами. Большинство дроу исповедует кровавый культ паучьей богини Ллос. Жители Поверхности боятся и ненавидят дроу, преследуя даже тех из них, кто порвал со злом. Расовые бонусы в виде повышающихся с каждым уровнем единиц ловкости и интеллекта. Расовые способности - природная предрасположенность к магии, скрытность, инфразрение. Штрафы за нахождение на поверхности в дневное время суток.

- Я выбрал расу, темный эльф, дроу.

- Одиночка по жизни значит, - проговорил Игорь, - лады, заходи в редактор и подгоняй физику перса под себя, введи максимально приближенные значения реального роста и веса, точно не скажу, но и это тоже может быть важным. Если не знаешь, я тебе подскажу, рост 185, вес 74.

- Откуда такие познания? На меня уже личное дело завели? - не мог не спросить я.

- Нет, это показания капсулы, тут и не такое есть. Макс, ты уверен, что именно дроу? Это раса одна из самых сложных в прокачке, особенно на начальных уровнях. Ее ввели в последней обнове. На форумах только и пишут, что разрабы негодяи, такую расу дисбалансят. Стартовая локация практически всегда в подземелье, там зоны прокачки с нуля нет, а на поверхности ты будешь терять очки характеристик при свете, причем в процентном соотношении. Персов-дроу даже уровня 100+ в русском кластере нет, да и в других регионах тоже вряд ли

найдутся. Гайды по ним никто не писал, так как не кому и не для кого было. Те, кто пробовал ее качать, в основном удаляли перса, не доходя и до двадцатого уровня. Может, попроще чего возьмешь?

- Нет, какая разница, вам ведь мои эмоции нужны, а не раскачанный перс, без гайдов тоже можно играть. В общем, менять не буду, все.

- Хорошо, пусть будет так, редактируй. Но не забудь - лавандовые глаза. Я тоже читал Сальваторе, - веселым голосом проговорил он.

Свой вес, рост и комплекцию отобразить я не смог, редактор не создавал перса, ругаясь на введенные значения и требуя их уменьшить.

- А что ты хочешь, темные эльфы именно поэтому такие гибкие и ловкие, что ростом и весом не вышли, - прокомментировал Игорь, - ставь максимум на вес и рост и занимайся внешностью.

Минут десять я еще занимался внешним видом персонажа, в конце концов, оставив его. Рост 173 и вес 64, вот такими предельными значениями наградили разработчики Темных Эльфов. Эбеновая кожа, белые волосы ниже плеч, острые уши и, разумеется, лавандовые глаза. Перс выглядел худым, но очень жилистым, рельефа я не стал добавлять по максимуму, в универе в качалку ходил, но только для поддержки фигуры (во всяком случае, именно так я аргументировал свою лень), не загоняясь по подъему весов, вот и будем придерживаться реальности.

- Док, мы уже все, - обратился к тому Игорь.

- Я тоже готов, загружайтесь, Максим.

Тот момент, которого я так трепетно ждал, полное погружение. Строка загрузки на сто процентов и я в игре. На этот раз боли не было, как не было и яркого света, в пещере ему взяться неоткуда. Но я видел, правда, с поправкой на то, что все имело красноватый оттенок, хотя это не мешало, совсем наоборот, даже очаровывало.

- Макс, свободные камеры включены, аппаратура тоже, мы наблюдаем за тобой. У тебя пять часов, время пошло. Если в процессе игры будут вопросы, просто спрашивай вслух, я отвечу, главное помни, несмотря на реалистичность, это только игра. Удачи.

Первым делом осмотреться, потом решить, что делать дальше. Стою посреди туннеля, около двух метров в высоту и столько же в ширину. Все ощущения как в реальности, даже ноги мерзнут, ну да, начальный шмот всегда галимый, что есть, то есть. Рваные штаны и такая же рубаха, материал жесткий, висит,

как мешок. Вместо обуви непонятные лапти. Еще есть потрепанный кожаный пояс, за ним кинжал или что-то похожее, не разбираюсь я в оружии. Ножик на вид не очень, еще и ржавый местами.

Так, полазим в настройках. Карта хоть какая-то должна же где-то быть. Об игре я немного читал дома, при первом появлении в ней игрока она должна производить максимально реалистичное впечатление, поэтому мини-карту, компас, очки жизни или хп (англ. *hitpoints,* HP), очки маны, а также панель быстрого доступа решили первоначально убрать. В настройках это все можно поставить в привычный по 3Д играм вид, что я сразу же и сделал. Расставив все перед глазами, но так чтобы не мешало, я вызвал карту и нашел на ней местоположение своего персонажа.

"Лабиринт Минотавра" прочел я название данжа (англ. *dungeon* -- "подземелье"). Судя по карте, стартовая локация находится на поверхности и ее граница лишь частично охватывает верхний уровень подземелья. Кстати, на счет карты, на ней было около десятка видимых зон, правда, чтобы их заметить пришлось на два порядка изменить масштаб. Территория игры была просто огромной, а увидев надпись Русский кластер, я вообще в осадок выпал. Уж чем-чем, а масштабами мира разрабы удивили. Видимыми же на карте были только стартовые локации, все остальное было белым пятном, которое мне еще предстоит разведать. Стартовая локация, нубятня или нубленд- зона первичного респауна (англ. respawn--"перерождение")игроков, а если не менять точку привязки, то и последующего, небольшая по площади, до одного километра радиусом. ПК (пикей или пэка, англ. PlayerKiller--"убийство игрока") тут невозможно, агрессивных мобов (англ. mobileobject-"подвижный объект") мало, а их уровень невысок, позволяет лишь набить первый десяток левелов, потом кач в нубленде теряет смысл. Линейка квестов стандартная, одношаговая, принеси - подай в одно действие.

А вот и первое задание. Пока я стоял и размышлял, что же мне дано в самом начале игры, в верхнем углу правого глаза (я просто не представляю, как это еще объяснить) появилась и начала мигать вкладка. После того, как я обратил на нее внимание, поверх открытой ранее карты развернулось сообщение

Внимание, квест!

"Регистрация"

Класс: обязательный

Посетите ближайшее селение и доложите представителям

администрации о своем прибытии

Награда: получение ника в игре в соответствии с предпочтением игрока, разблокировка характеристик персонажа.

Время выполнения: 3 часа.

Штраф: до момента регистрации вы будете получать на 50% меньше опыта и очков характеристик. Некоторые игровые функции блокированы.

Ну, что же, теперь есть, чем себя занять. Но как можно было напрочь забыть о выборе ника? Да и о характеристиках тоже. Закрываю окно квеста, смотрю карту, ближайшее село на поверхности всего в паре сот метров от выхода, вот туда и отправлюсь.

До поверхности оказалось всего ничего, пять минут легкой прогулки. А вот при выходе меня ждал неприятный сюрприз в виде того самого расового штрафа. Механика такова, что время игровое совпадает с локальным временем игрока. Каждый кластер привязан к одному часовому поясу, стоит ли говорить, что время в Русском кластере отсчитывается по Москве? А там рабочий день только начинался.

Как только над головой появилось солнце, в правом верхнем углу высветилась вкладка, развернув ее, прочитал

Получен расовый штраф за нахождение на поверхности в дневное время суток. Все основные характеристики снижены на 50%.

На поверхности оказалось очень ярко, примерно так же, как если бы я смотрел на солнце сквозь легкую тучку. Глаза пришлось сразу закрыть, открытыми они быстро наполнялись слезами. Подумав, решил, что если обмотаю вокруг головы рубаху, должно стать приемлемо.

Не сказать, что намного полегчало, но результат был. Осмотреться нормально не получилось, голову вверх я задирать боялся, но представление о местности в которой нахожусь, все же получил. Выход из подземелья находился у подножья горы, а от нее по дну неглубокой расщелины шла плохо заметная тропинка, видимо, не жалуют геймеры этот данж своими посещениями. Вновь открыл карту, посмотрел, сколько прошел и сколько еще предстоит. До села осталась едва ли треть от пройденного, отлично, значит, недолго мне терпеть осталось. И действительно, спустившись по тропе вниз, я оказался среди садов и огородов, а еще далее виднелись ряды домов. Стражи не было, игроков тоже, только редкие НПС (англ. Non-PlayerCharacter, NPC-"неигровой персонаж"), занимаясь своими делами, мелькали то тут то там. Администрацию найти труда не составило, единственное

двухэтажное здание в селе. Громко постучал и спешно вернул рубаху на положенное ей место, неудобно все-таки, с голым торсом и обмотанной головой в дом заходить. Репутация пострадает, отношение тоже.

Дверь открыл седой старик, недобрым взглядом осмотрев меня с головы до ног, пробрюзжал

- Тебе чего? Попрошайка, небось?

- И Вам добрый день. Мне регистрацию пройти надо.

- Проходи, раз надо.

Старик провел меня в кабинет и посадил на лавку у стены. Сам же он сел в кресло за большим дубовым столом, занимающим большую часть комнаты.

- Я староста села Красные Холмы, можешь звать меня Михеем.

Порывшись в столе, он вытащил пару бумаг. Одну из них протянул мне.

- Заполни прошение, если ошибок не будет, подпишу, - с этими словами он поднялся, - это дело долгое, оставлю тебя, как закончишь, позвони в колокольчик, что на столе стоит.

Как только я взял в руки бумагу, перед моими глазами развернулось сообщение

Для прохождения процедуры регистрации в игре, ответьте на предложенные вопросы

После сообщения высветилась виртуальная клавиатура, мне было предложено ввести ник.

В большинстве случаев это настоящая головная боль для игрока. Но я свой выбор ника сделал еще при создании персонажа. Дзирт, литературный герой саги Роберта Сальваторе.

Данный ник отсутствует в свободном распространении. Обратитесь в ЦПП

Обращаться в центр поддержки пользователей из-за выбора ника, а потом неделю ждать ответа? Что-то не улыбается.

- Игорь, слышишь меня, - позвал я своего персонального представителя игры.

- Да, Макс, чего? А, ты уже до ника добрался. Я знал, какой именно ты захочешь выбрать, так что, считай, для тебя подарок, сейчас его разблокирую.

- За это тебе мое спасибо, но почему он заблокирован?

- Не только он, - услышал в ответ я,- большинство имен литературных героев также в списке. Получить такой ник можно только за солидные денежные вложения. Все, готово, можешь вводить. Будут вопросы, обращайся.

Повторный ввод ника прошел успешно, следующим вопросом меня спрашивали, не хочу ли я сменить расу или пол

персонажа. Ответил мимоходом. А вот вопрос про тип аккаунта, который я собираюсь использовать заставил задуматься. Базовый аккаунт или премиумный. Играя с премом, получаешь на 50% больше опыта и денег, однако для него надо было заранее пополнить счет, о чем я как-то не подумал

- Игорь?

- Да, Макс, что там?

- Прем аккаунт хочу, что скажешь?

- Сейчас тебе в личку кину бонус-код на полгода према. А вообще пополнять сам должен, прем всего лишь делает игру комфортнее, к работе отношения не имеет, я-то за, а вот док будет ругаться, хорошо, что он не узнает, да?

- Конечно, хорошо, - поспешил я согласиться.

- Открой личный кабинет, там твоя переписка, плюс все настройки перса тоже там, найди вкладку ввести бонус-код и будет тебе счастье.

После того, как я ввел код, игра выдала сообщение, что прем активируется сразу после момента окончания регистрации. Новых вопросов не было. Вместо них светилось

Квест "Регистрация" завершен!

Добро пожаловать в "Игроземье", Дзирт!

Закрыв все лишние вкладки, увидел, что все мои ответы отобразились на бумаге. Позвонил в колокольчик, немного подождав, позвонил еще раз. Кряхтя и чертыхаясь в комнату вошел Михей

- Ну что ты растрезвонился, бежать я к тебе должен? Заполнил? Давай сюда, - быстро пробежал по написанному глазами, старик скривил гримасу, - что почерк-то такой кривой? Ладно, подпишу.

Подписав бумагу, староста настойчиво выпроводил меня из дому. Гостеприимство на уровне фола. Нет, я понимаю, что хорошее отношение еще не заслужено, но и откровенно грубым оно тоже не должно быть. Да и ладно, сейчас есть дело поважнее. Регистрация разблокировала персонажа, а также его характеристики. Вверху появились две тонких полоски, жизнь и мана, обе заблокированы на середине, расовый штраф, будь он не ладен. Присев на траву у дороги, зашел в личный кабинет и выбрал вкладку персонажа. Итак, что мы имеем.

Дзирт, дроу. Уровень1.

Класс персонажа - не выбран.

Основные характеристики

- Сила - 1

- Интеллект - 1

- Жизнь - 1

- Ловкость - 1

При более детальном рассмотрении характеристик начали всплывать подсказки.

Сила - измеряет физическую мощь персонажа. Влияет на урон. Текущее значение - 1.

Интеллект -представляет память персонажа, рассудительность и способность к обучению. Дает очки маны. 1 единица характеристики добавляет 100 очков маны. Текущее значение - 1.

Жизнь - дает очки жизни. 1 единица характеристики добавляет 100 хп. Данная характеристика влияет на выживаемость персонажа.Текущее значение - 1.

Ловкость - заключает в себе несколько физических атрибутов, включая координацию, проворство, скорость реакции, рефлексы и чувство равновесия. От ловкости зависит скорость атаки. Текущее значение - 1.

Классовые умения - закрыты. Для разблокировки выберите класс персонажа.

Свободных очков для распределения 10

Закрыл вкладку. Сейчас ничего распределять не буду, сначала с классом разобраться надо. Но что же выбрать, для развития я вижу только два варианта - это либо маг, либо убийца. Расовые бонусы обязывают. С каждым новым уровнем будет капать +2 к интеллекту и столько же к ловкости. Интеллект это маг, ловкость - ассасин. Абсолютно разные стили игры и переквалифицироваться после выбора будет нереально. Хотя, чего я, однозначно, убийца, если уж взял себе ник знаменитого Дзирта. После подтверждение выбора класса появилось сообщение.

Поздравляем с выбором игрового класса.

Классовые умения убийцы разблокированы.

Страница талантов разблокирована.

Опять зашел в личный кабинет, что еще за таланты? Талантами оказались два дерева развития способностей персонажа. Атака и защита. Причем дерево атаки в пару раз объемнее защиты. В атаку входили навыки владения разным оружием, а также комбо удары и связки для этого оружия. Защита же давала возможность блокировки удара, различные усиления доспехов, а также было несколько умений на восстановление здоровья. Однако я выбрал класс персонажа, чтобы посмотреть классовые умения. Вновь полез в личный кабинет, что тут у нас

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 1

- Вероятность критического удара - 1

- Вампиризм - 1
- Отравленный клинок - 1
- Рассекающий удар - 1
- Внезапная атака - 1
- Скрытность - 1

Критический удар -дает шанс при атаке нанести увеличенный урон, а также усиленно повредить часть тела или облачения противника. Выражается в процентах. Текущее значение - 1. При нанесении критического удара урон увеличится на 1% от базового. Может быть уменьшен броней противника. Пассивная способность.

Вероятность критического удара - шанс того, что следующий удар нанесет критический урон. Выражается в процентах. Текущее значение - 1. 1% всех ваших ударов станет критическим. Пассивная способность.

Вампиризм - переводит часть урона, нанесенного обычными атаками героя и классовыми умениями в лечение, измеряется в процентах от нанесенного урона. Текущее значение - 1. Лечение считается по реально полученному врагом урону, а не по базовому его значению. Вампиризм с разных предметов складывается. Пассивная способность.

Отравленный клинок - способность покрывать клинок ядом. Выражается в процентах. Текущее значение - 1. 1% всех ваших ударов станет отравленным.Яд вызовет отравление, при котором противник будет терять каждые 5 секунд 1% от максимального уровня здоровья в течение 10 секунд. С повышением уровня умения увеличится время отравления, урон от яда и расход маны. Пассивная способность.

Рассекающий удар - удар, позволяющий нанести противнику кровоточащую рану. Расходует 10 единиц маны. Выражается в процентах. Текущее значение - 1. Рассечение вызывает кровотечение, при котором противник будет терять каждые 5 секунд 1% от максимально уровня здоровья в течение 10 секунд. Рассечение усиливает вампиризм на 50%. Перезаряд умения 1 минута. С повышением уровня умения увеличится время налагаемого на противника дебафа (англ. debuff -- "отрицательный эффект"), усиление вампиризма, время перезарядки умения и расход маны. Активная способность.

Внезапная атака - увеличивает ловкость. Выражается в процентах. Расходует 10 единиц маны. Текущее значение - 1. При атаке увеличит характеристику ловкости на 1% от максимального значения. Перезаряд умения 1 минута. С повышением уровня умения увеличится время налагаемого бафа (англ. buff-"положительный эффект"), время перезарядки умения и

расход маны. Активная способность.

Скрытность - делает персонажнезаметным для других игроков и монстров. Потребляет 5 единиц маны в секунду. Перезаряд умения 1 минута. С повышением уровня умения увеличится время налагаемого бафа и время перезарядки умения. Активная способность.

Свободных очков для распределения 10

Прочитав определения всех характеристик, я стал сильно сомневаться, что дроу несбалансированная раса. Разве что в том плане, что дроу-убийцы намного сильнее дроу-магов, хотя...

- Игорь?

- Да, Макс.

- Расовые способности все дроу-ассасины одинаковые получают?

- Нет, кроме скрытности и критов с вероятностью их появления все рандом. И заранее говорю да, для тебя немного подшаманили, чтоб не выпало чего-то такого, малополезного.

- Спасибо, приятно.

Однако у меня есть нераспределенные очки характеристик. Надо исправить. Основные решил распределить таким образом, +2 к силе и интеллекту, по +3 к ловкости и жизни.

Над распределением очков классовых умений долго ломал голову, когда надоело, решил, что пока распределю практически наугад, а после того, как опробую умения в бою, буду развивать усиленно те, которые больше понравятся. Добавил +2 к вампиризму, рассекающему удару и внезапной атаке, остальным умениям +1.

Не откладывая в долгий ящик, вынес умения, нуждающиеся в активации, на панель быстрого доступа.

После этого открыл страницу талантов, при первом просмотре не заметил, но и там тоже должны быть свободные очки. Да, не ошибся, в наличии были 3 свободных таланта. Почитав доступные для открытия ветки талантов, я остановился на "Владение двумя клинками" и"Метание клинка" в дереве атаки, и"Восстановление жизни" в дереве защиты. "Владение двумя клинками", пассивный талант, позволяет игроку применять стиль "Draa Velve" или "Два меча", который является самым сложным в использовании. "Метание клинка", пассивный талант, позволяет бросать ножи и кинжалы. "Восстановление жизни", пассивный талант, увеличивает восстановление на +1 в секунду. В описании талантов говорилось, что при частом использовании они усилятся. В частности, после того как восстановится 10000 очков жизни, способность к восстановлению вырастет до +2 в секунду. Также таланты можно повышать в уровне, вкладывая в них

свободные очки.

Осталось решить проблему покупки клинков и другой одежды, желательно что-то с капюшоном. Где купить есть, пару лавок я видел по дороге, кузня в селе тоже присутствует. А вот с финансами пока не сложилось.

Придется искать социалку, квест не связанный с убийствами мобов.

Пройдясь по улицам и расспрашивая НПС о заданиях я так ничего и не получил, жители от меня открещивались, говорили сквозь зубы и вообще всячески показывали, что мое общество им неприятно.

Я же дроу в их глазах, наконец, дошла до меня причина моих неудач. Открыл личный кабинет, вкладку репутация, ну точно, там значилось, что текущая репутация со всеми жителями поверхности -7, неприязнь. Все вещи для меня будут продаваться по завышенной стоимости, а покупаться по заниженной. Вероятность получения квеста снижена на 70%. При достижении -10 репутация станет враждебной, меня будут атаковать едва завидев.

Раз в селе мне квест не найти, попробуем найти и убить пару мобов тем кинжалом, который имеется. Но на выходе из села мне все же повезло. Я наткнулся на пастушка, который меня сам окликнул.

- Вы не в сторону озера идете? - спросил он.

- Да, именно туда, - ответил я, чувствуя возможность получения задания.

- Очень прошу, если встретите Рыжуху, это коровка, которая отбилась от стада, сообщите мне, где она

Внимание, квест!

"Пастушья пропажа"

Класс: обычный

Отыщите потерявшуюся коровку.

Награда: 80 медяков, пастуший плащ, 30 ед опыта.

Время выполнения: неограниченно.

Штраф: нет.

Принять\отклонить?

Приняв квест, я открыл карту. Озеро, возле которого паренек последний раз видел корову, находилось в паре километров от села и, к моему облегчению, все еще находилась в нубятне.

Не теряя время, я бегом направился туда. Вокруг озера были поля, а значит, потеряться корова тут могла лишь в нескольких небольших скоплениях деревьев и кустарников. К ближайшему из которых я и двинулся. Коровы я не нашел, зато из

кустов на меня напал заяц, ужасно больно укусил и отпрыгнул в сторону, замерев. Вот собака, 20 хп как не бывало. Внимательно посмотрел на бешеное животное.

Тут же в верхнем углу замигала новая вкладка, не вовремя, закрываю, не читая, потом, все потом.

А вот и появилась информация о мобе.

Заяц полевой. Моб 2 уровня. Атакует укусами и ляганием. Наиболее уязвимым является живот.

Что-то мне слабо верится, что он мне так просто даст до живота добраться. Да и что за бред, заяц не танк, чтобы у него уязвимые места искать. Достав свой кинжал, я храбро бросился на дерзкого противника. При этом активировав и внезапную атаку, и рассекающий удар. А ведь я не кровожадный человек, но когда заяц подпрыгнул в воздух, очевидно, собираясь лягнуть меня, я успел метнуться в сторону, увернувшись этим от удара задних лап зайца, и в момент, когда заяц опускался на землю, сумел дважды полоснуть ножом по его шее. Завершением мегакомбо стал эффектный футбольный удар. Этим я снес ему 40 хп, оставив 50. Отфутболенный моб выбрался из куста и бросился на меня с явным намерением укусить. Невысокий рост делал его весьма неудобным противником. Так что пришлось пригнуться и начать работать ножом. Когда у моба осталось 10 хп, он вновь скакнул в сторону. Тут же в меня вперлись налитые кровью глаза, зверь готовился к атаке. Момент прыжка я не пропустил. Сделав шаг в сторону, вспорол пролетающую мимо меня тушку. Прыгнул заяц, приземлилось мясо.

Состояние крайней концентрации начало покидать тело, пришла боль. Что-то не очень это на игру похоже, недостает половины хп, а скрутило, будто при смерти. На земле я провалялся около двух минут, пока жизнь не восстановилось до 80%. Ох, ты ж, если меня при потере хп всегда так корежить будет, то игра совсем не игрой кажется. Ладно, разберусь с этим после.

Тушка дала мне шкурку и мясо. Получение лута активировало заплечный мешок, который материализовался на моем плече. Сняв его с плеча, посмотрел характеристики

Мешок обычный. Предназначен для сбора и хранения вещей. Прочность - неуничтожим. Уровень наполненности 0/100. Ограничений по уровню нет.

Сложив в него полученные трофеи, получил наполненность 2/100. Можно даже попробовать немного пофармить (англ. farm -- фермерство). Часть здоровья я восстановил связкой вампиризм + рассекающий удар (стоит признать, очень малую часть). Остальное восстановилось, пока я "отдыхал". Убийство дало мне

14 опыта, шкала уровня начала заполняться, 14/100. Еще 6 - 7 таких мобов и я апну уровень (от англ. up - вверх).

Вспомнив про закрытую вкладку, я полез в личный кабинет, найдя непрочитанные, развернул.

Получен навык распознавание и оценка

Навык позволяет определять действительную стоимость вещи и ее характеристики. Текущий уровень - 1. Новичок, до ученика осталось 24. Уровень новичок позволяет определять и оценивать вещи, не превышающие уровень персонажа + 10.

Проверим на ноже. Вытаскиваю, внимательно смотрю

Старый нож. Уровень 2. Класс предмета - плохой. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - нет. Ограничение по расе - нет. Прочность 20/23. Бонусы от использования: физический урон 2 - 4.

Повесил нож обратно на пояс, потом осмотрелся по сторонам. В сотне метров было еще одно скопление кустарника с редкими деревьями. Вот туда и отправлюсь. Корову я нашел, а рядом с ней еще одного зайца. Еще 14 опыта и еще минута вынужденного отдыха. На этот раз я знал, чего ожидать и потерял гораздо меньше хп. Все те же умения вампиризма с рассекающим ударом помогли в восстановлении. Очень полезная связка, буду ее качать приоритетно.

Квест "Пастушья пропажа" завершен!

Для получения награды обратитесь к пастуху.

До села добрался быстро, нашел пастушка и сдал ему нахождение предмета поиска. За это я получил старый плащ, 80 медяков и плюс 30 опыта в копилку. На плаще не было никаких дополнительных характеристик, только защита от дождя и солнца, которая меня очень обрадовала. Ходить с обмотанной рубахой вокруг головы то еще удовольствие. Переодевшись, залез в личный кабинет, поискать инфу про деньги. 100 медяков оказались равны 1 серебряной монете, а 10 серебряных равны золотому.

Вся моя наличность это 80 медяков. Также можно продать шкурку и мясо зайца, а если понадобится, то и кинжал. Первым делом посетил лавку кожевника, продал ему две заячьи шкурки за 35 монет. После нашел лавку мясника, тушки ушли за 25 монет. Теперь на очереди кузнец. Не сказать, что для первого уровня был большой выбор, но зато и цены соответствующие.

У кузнеца я прикупил два коротких меча по 60 монет каждый, а мой ржавый нож отдал за 20. Итого, 40 медяков в остатке.

Короткий меч. Уровень 4. Класс предмета - плохой. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - нет.

Ограничение по расе - нет. Прочность 41/45. Бонусы от использования: физический урон 5 - 11.

Клинки были слегка тяжеловаты, но до следующего уровня доберусь быстро, там подниму еще немного силу. Вернулся к кожевнику, за 10 медяков поменял пояс. Теперь по бокам на нем висели мечи. При ходьбе они ужасно мешали, но, думаю, это дело привычки.

Разобравшись со всеми делами в селе, которых было не так чтобы много, я отправился в данж. Тот самый, в котором респанулся и в котором все еще была точка моей привязки, то есть в случае игровой смерти, возрождаться мне предстоит там же.

Едва я зашел в данж, как пропал расовый штраф, полоски жизни и маны устремились к своему максимуму. Как же приятно нормально смотреть на мир, не щуриться от яркого света и не бояться поднять вверх голову. Открыл карту, посмотрел на данж. Когда я был под землей в первый раз, то по пути к выходу на поверхность заметил несколько боковых коридоров, с их зачистки я и решил начать. Первое боковое ответвление было коротким, всего шагов 30. В нем меня встретил моб 2 уровня, пещерный паук.

Пещерный паук. Моб 2 уровня. Атакует укусами.
Наиболее уязвимыми является конечности.

Маленькое тельце на очень длинных, тонких ножках. Первыми же ударами получилось подрубить передние ноги, а добивание труда не составило. С паука поднял осколок паучьей ноги и паучий глаз, ингредиенты, также моб принес мне 24 очка опыта. Больше ничего интересного я не нашел. Выйдя в главный туннель, двинулся вглубь данжа, дойдя до следующего бокового коридора, тут же нырнул в него. Опять паук, агрюсь первым, тактика та же, отрубил ноги, добил, собрал лут. Зачистив этот коридор, поднял уровень, тут же решил раскидать характеристики. Левел ап дал по +2 к интеллекту и ловкости, 4 очка для основных характеристик и 8 для классовых умений, также добавились 3 очка таланта.

Что у нас до распределения
Дзирт, дроу. Уровень2.
Основные характеристики
- Сила - 3
- Интеллект - 5
- Жизнь - 4
- Ловкость - 6
Свободных очков для распределения - 4
Классовые умения убийцы

- Критический удар - 2
- Вероятность критического удара - 2
- Вампиризм - 3
- Отравленный клинок - 2
- Рассекающий удар - 3
- Внезапная атака - 3
- Скрытность - 2
Свободных очков для распределения - 8

Жертвовать решил интеллектом, он и так каждый уровень прокачивается. Ловкость сейчас выше всех, кину ей +1, пока хватит. Также +1 к жизни, оставшиеся +2 вложил в силу.

Из классовых я больше всего пользовался связкой вампиризма и рассекающего удара. Также незначительно увеличивала урон в секунду внезапная атака. +2 ко всему перечисленному. Оставшиеся 2 очка распределил между скрытностью и вероятностью крита.

Зашел на страницу талантов, 3 свободных очка. Новые решил не открывать, сначала улучшил те, что были. Добавил +1 к таланту "Владение двумя клинками", тем самым подняв талант, с уровня новичок до ученика. Как я понял с талантами в игре та же история, что и с навыками. Поднимая уровень таланта или навыка, усиливаешь его. Далее кинул +1 в "Восстановление жизни", также получив уровень ученика в этом таланте. А вот "Метание клинка" решил не поднимать. Лучше, что-то новое открою. Из доступных я выбрал талант "Бабочка", который можно было развить из владения двумя клинками. Этот талант позволял применять комбинацию из круговых последовательных ударов, в описании говорилось, что это подготовительное комбо. Переход на более сильный прием, причем переход, который хорошо усилит последующие а ним комбо. Уровень новичок позволял выполнить серию из 2 ударов, негусто. Но чем больше развивать навык, тем большее число ударов войдет в комбо, и тем больший бонус к урону даст использование приема.

Ну что же, продолжим кач.

Однако продолжить мне не дали.

- Макс, ты на время смотришь? - прорвался ко мне голос Игоря.

- У меня еще час есть, или что-то изменилось?

- Ну да, но на сегодня хватит, данных ты нам подкинул столько, что будь здоров. Ищи ближайшую точку привязки и давай на выход, продолжишь завтра.

Поискав на карте место, где я впервые респанулся, я двинулся вниз данжа, не обращая внимания на ответвления. Точку привязки я быстро нашел, она выглядела как большой

мерцающий валун. Коснувшись, я перепривязался к этой точке восстановления. Я и раньше был к ней привязан, но чем черт не шутит, лучше перестраховаться. Присев на пол я зашел в личный кабинет и нажал выход из игры. Теперь переход был несколько другим, все вокруг начало темнеть, пока свет не ушел полностью, а потом я словно ото сна открыл глаза в капсуле.

В кабинете произошли кардинальные изменения. Во-первых, он стал больше. Как я понял, пока я играл, снесли стенку, ведущую в соседний кабинет. Не знаю, что там было раньше, но теперь все забито разной аппаратурой. Во-вторых, количество персонала увеличилось на порядок. Вокруг новой аппаратуры копошился люди в черной униформе, среди них особенно активничал док, но его ценные указания, в основном, сводились к оценке умственных способностей подчиненных. Отдельно от всех стоял Игорь.

- Макс, ты уже? - окликнул он меня, - тут у нас небольшой аврал, мы с тебя столько данных сняли, что подвисла вся обрабатывающая их техника, пришлось срочно расширяться и подключать дополнительные мощности.

- Оперативненько, - только и мог сказать я.

- Да, в общем, тут выходит небольшая накладка, завтра придется начать позже. Ты уж извини, но сейчас я не отвечу ни на какие твои вопросы, все завтра, домой тебя отвезут.

- Не вопрос, а во сколько завтра я узнаю завтра, так?

- Зришь в корень, юный падаван.

Домой меня везли на машине класса люкс, что за марка не знаю. Но когда водитель вышел и открыл мне дверь, десяток бабушек, несших почетный подъездный караул, проникся. Во всяком случае, не было обычных выражений в спину.

Дома делать ничего не хотелось. Дела были, не было желания ими заниматься. До вечера я лазил по сети, в основном шерстя форум игры. Прав был Игорь, информации по дроу я нашел сущие крохи. В основном ругань и проклятия в адрес разрабов. С тем и уснул.

Глава 3

Часть 1

Умение проснуться никогда не было моей сильной стороной, что тут сказать, этот навык у меня не прокачан. И прокачивать его я не собираюсь, тем более что сегодняшним утром никуда не надо. Вот оно, то самое чувство, вселенское умиротворение, не иначе. Но валяться в постели нет желания. Всепоглощающий голод с самого утра погнал меня на кухню, а пустой холодильник проложил тропу мучений до магазина, правда, перед выходом из дому пришлось заглянуть в ванную и

совершить весь положенный утренний обряд.

Пельмешки, как я вас люблю. Их вообще все холостяки должны любить, незаменимый продукт, могут днями лежать в морозилке, ожидая своего часа. Быстро сварив полуфабрикат, я приступил к его поглощению. Настроение поднимал любимый сериал, включенный на ноуте. Хорошее начало дня грядущего, что же он принесет?

Словно в ответ раздался звонок.

- Макс, привет, - раздался голос Михалыча, - не занят?

- Утро доброе, нет, не занят.

- Тебя тут менеджер ждет, чтобы ты заехал написать заявление на закрытие контракта. Остаток денег заодно заберешь, да и я с тобой переговорить хочу.

Деньги это хорошо, на новой работе контракт, конечно, денежный, но для получения первой зарплаты нужно хотя бы месяц отработать. Так что на старую работу я точно заеду, прямо сегодня.

- Через полтора часа буду.

- Отлично, там и увидимся, - ответил мой бывший начальник.

Собираться я начал не сразу, сначала кофе сварил и серию досмотрел. Спешить и не думал. Менеджером была женщина лет 30, на редкость стервозная блондинка, меня она регулярно раздражала своей тупостью. Чего только стоили эти шикарные советы по технической части. Да и вообще, противный мне человечек, а ответить тем же нельзя было, ведь она вела все ведомости по зарплате и "случайно" потерять день-другой ей ничего не стоило. Нельзя было ответить раньше, а вот сейчас...

Два часа спустя, после звонка, я приехал в офис своей старой работы. Первым делом решил закрыть вопросы по контракту. Компания GameSoft уже заплатила отступные, прописанные в случае перекупки контракта. Но без моего письменного согласия его передача невозможна. В GameSoft'е я уже все подписал, копия была при мне. Так что для того, чтобы забрать контракт, мне нужно было лишь приехать и сказать об этом, показав заверенный документ. Не отдать не могли, не имели права.

- Здравствуй, Максим, ты должен был приехать еще час назад. А сейчас я занята, так что в другой раз.

- Привет, Ира, мне Андрей Михайлович передал, что ты просила заехать, - я сделал вид, что ничего не услышал.

- Не Ира, а Ирина Викторовна и обращаться нужно на Вы, - возмущенно ответила та.

- Не заслужила еще, чтоб на Вы к тебе обращаться. И у меня

были дела поважнее, - с усмешкой ответил я, - но если чтение модного журнала для тебя повод не работать, как всегда, впрочем, тогда я пойду. Уверен, ты в курсе, что обязана отдать мне контракт лично в руки в течение недели. Вот заверенная копия моего согласия на выкуп контракта GameSoft'ом. Вдруг понадоблюсь, я в мастерской.

Не дав ей опомниться, вышел из кабинета, теперь сама за мной бегать будет, а мне надо с Михалычем поговорить, вернее ему со мной.

- Привет, Михалыч, как работается, что нового?

- Здравствуй, Максим, да вот сидим в офисе, заказов новых нет, от скуки тестим все, что на глаза попадается. А у тебя как дела, что там с новой работой?

- Да пока только привыкаю к новым обязанностям, хотя они не сильно от старых отличаются.

- Не хочешь или не можешь рассказывать, твое дело. Но обычного инженера-механика безопасники проверять не будут. Тем более дважды, - в ответ на мое удивленное лицо, он продолжил, - вчера заезжали люди в строгих костюмах, любые подробности о тебе выспрашивали. Даже устный портрет просили составить. Не знаю, что там у тебя за работа, но будь осторожен, ты парень нормальный, жаль будет, если влезешь, куда не надо.

- А почему дважды проверяли?

- Кто знает, но после первого опроса они опять вернулись, все то же самое по второму разу спрашивали, веселый вчера денек выдался.

Дальше разговор перешел на нейтральные темы, пообщавшись, минут 20 для приличия, я уже собрался было уходить, но в мастерскую зашла менеджер с папкой документов в руках.

- Распишись здесь, - она дала мне в руки заявление о закрытии контракта, написанное от моего имени, - здесь, - протянула еще какую-то бумажку, - забирай свой контракт и катись на все четыре стороны.

- Взаимно, битч, - но ответить получилось уже удаляющейся спине.

- Чем это ты ее так задел? - удивился Михалыч.

- Попросил поработать, не более. Ладно, пойду я, на работу могут вызвать скоро.

Звонок застал меня в тот момент, когда я подходил к подъезду.

- Максим здравствуйте, это Евгений, есть свободное время?

- Конечно.

- Сейчас машину отправлю, - весьма немногословно, но,

вполне возможно, у него опять напряженка со временем.

На работу я хотел, игра тянула к себе, после вчерашнего погружения мне приходилось несколько раз ловить себя на мысли, что я только и делаю, что жду момент, когда смогу продолжить играть.

Машина, все та же, прибыла через полчаса после разговора. А еще спустя час я уже подходил к кабинету предисследований.

- Макс, ты чего так рано? - вопросом приветствовал меня Игорь.

- Евгений позвонил, сказал, что я тут нужен.

- В игру еще рано, процесс обработки инфы еще какое-то время будет длиться, так что тебе явно не сюда. Пойдем, я тебя провожу.

С помощью пропуска Игоря мы приехали на 35 этаж. Отправив дальше меня одного, Игорь уехал обратно. Секретарша попросила подождать, однако недолго.

- Евгений Николаевич ожидает, проходите, - сообщила она.

- Привет, Макс, - такое неформальное приветствие стало слегка неожиданным.

- Здравствуйте, - пожал я протянутую руку.

- Я тебя заранее вызвал, хотел пообщаться. Узнать, как тебе новая работа, как коллектив, есть ли какие пожелания?

А что тут говорить, за один прошедший день особо мнение не составишь.

- Пока что все отлично, да и пожелать нечего. Разве что, вопрос можно?

- Да, задавай, что интересует?

- Я сегодня был на своей прошлой работе, контракт забирал. Мне сказали, что меня ваша служба безопасности проверяла, - видя его желание прервать меня, я поспешил закончить, - я все понимаю, это нормально, но зачем проверяли дважды одно и то же?

- Почему дважды? - удивленно спросил он, - мы всех новых сотрудников, которые работают с материалами, не подлежащими разглашению, проверяем и собираем на них дело. Это не секрет, так что вчера утром на твое бывшее место работы ездило несколько человек. А ты не ошибаешься, ничего не путаешь?

- Если кто-то что и путает, то точно не я.

- Что же, я узнаю, что там вчера происходило. Больше нет вопросов? - реакцией на мой вопрос оказалось его желание поскорее закончить беседу.

- Нет, все остальное, что меня интересует, я спрошу у дока. Можно идти?

- Да, там уже должны заканчивать, удачной игры тебе.

- А вы меня не проводите, - в ответ на его непонимающий взгляд, я продолжил, - моим пропуском лифт не вызвать.

Док меня уже ждал, больше в расширенной версии кабинета никого не было.

- Здравствуй, Максим, готов продолжить? -голос дока раздался откуда-то из джунглей проводов, сам же источник звука я пока не наблюдал.

- Готов, но есть пара вопросов.

- Есть вопросы, задавай, - он наконец-то появился в поле зрения, выползнув из-под стола.

- Вчера при погружении в игру, когда потерял больше половины хп, я от боли несколько минут отходил. На игровой эпизод не очень смахивает, боль реальная, пока 80% здоровья не восстановилось, даже встать не мог.

- Ну... - замялся док, - у нас тут вчера проблемы возникали, так что некоторое время за тобой никто не наблюдал, - док выглядел смущенным.

- Видимо, такое глубокое погружение обходит все фильтры. Придется тебе терпеть, для исследований нужны все эмоции. Я предполагал, что будет нечто похожее, но что настолько сильно, как ты говоришь, не думал.

- Тогда решу эту проблему в игре, закуплю с излишком зелья восстановления. А что стало с переходом из игры в реальность, раньше он происходил скачком, а сейчас это очень медленное затухание и такое же медленное возвращение.

- Это к Игорю, он решил, что стоит попробовать поменять процесс перехода. Теперь это будет происходить в виде сна. Ничего необычного, просто так будет привычнее для организма.

- Тогда последний, что-то интересное вчера получили? Есть результаты?

- Да уж, - рассмеялся док, - за один день результаты. Да мы пока только подстраиваем аппаратуру под тебя. Основные исследования начнутся через несколько дней.

- Ну, в таком случае, я в игру.

Лег в капсулу, загрузил виртуал, немного полазил по личному кабинету, он был доступен не только из игры, но и в виртуале, осмотрев зачем-то характеристики, начал загрузку.

Респануло меня возле камня-точки привязки. Ну, здравствуй, мир красных оттенков. Развернувшись, быстрым шагом двинулся в сторону выхода из данжа. Вечернее чтение форума оказалось весьма полезным. На одной из веток я нашел предупреждение для нубов, что не стоит просто так зачищать локацию. Глупая потеря опыта. Практически к любой местности привязан квест, а обычно и не один. На форуме настоятельно

рекомендовали первым делом сходить в ближайшее поселение, поспрашивать задание. Вот поэтому я сейчас и шел в деревню, поговорить со старостой Михеем.

- Опять ты, - были его первые слова, - чего еще надо?

Репутация меня подводит, с таким настроем он мне квест не выдаст.

- Расспросить хотел о Лабиринте Минотавра, почему вокруг него так пусто, ходят ли туда люди, помощь, может, какая нужна?

- Ты погоди, не тараторь, - посмотрев по сторонам, он продолжил, - давай в доме обсудим.

С чего это его отношение так быстро поменялось. Что с этим данжем не так, если одно его упоминание так поменяло старосту.

Однако все оказалось не так страшно. Из рассказа Михея я понял, что хоть в этих пещерах монстры не сильны, но часто попадаются скопления газа. Факелы героев (так, очевидно, НПС называют игроков) взрывают эти скопления и заставляют отправляться на перерождение. Если в лабиринт отправлялось пати, то даже в этом случае поход был провальным. Магам удавалось отлечивать пати после одного - двух взрывов, потом банально заканчивалась мана. И выходом становилось только возвращение назад. Более высокоуровневые игроки в этот данж не ходили по той простой причине, что слишком мал уровень мобов. А мобы периодически покидали данж по ночам и задирали скотину, причиняя убытки. Поэтому староста так пытался нанять героя, что даже моя репутация не смогла пересилить его желание очистить пещеры от скверны.

- Один из желающих спуститься в данж перед вами, - обрадовал я его.

Еще бы, мое зрение лишает меня необходимости в каком-либо свете.

- Если принесешь десяток осколков паучьих ног, получишь вознаграждение, достойное героя! - пафосность зашкаливала.

Внимание, квест!

"Очистка пещер"

Класс: особый

Очистите Лабиринт Минотавра, в доказательство принесите десять осколков паучьих ног.

Награда: 5 золотых, один предмет из кладовой старосты рандомно. 5000 ед опыта. 1 свободное очко основных и классовых характеристик.

Время выполнения: неограниченно.

Штраф: нет.

Принять\отклонить?

Однозначно, принять! Если данж давно никто не посещал, то стоимость вероятного лута повышается. Эта одна из интересных задумок разрабов, прочитал о ней вчера на форуме. Многие локации имеют плохой баланс по соотношению мобов к выпадающему из них луту, поэтому игроки их стараются посещать только в рамках выполнения тех или иных квестов. Для исправления ситуации ввели коэффициенты на качество лута в зависимости от времени существования моба. Фича прижилась и отлично показала свою состоятельность. Сейчас же мне, вероятно, предстояло зачистить застоявшийся данж. Если я не ошибаюсь, на этом можно хорошо подзаработать.

В подземелье я отправился не сразу. Сначала стоило посетить травника. За одну золотую монету продал лут с убитых вчера пауков. Однако это радует. На имеющиеся деньги купил 20 малых восстанавливающих зелий жизни, тут же вынес их на панель быстрого доступа. При активации, одно такое зелье мгновенно давало 100 хп жизни и на последующие после применения10 секунд поднимало способность восстановления на +10 в секунду. 20 банок зелий - потому что один слот мешка не мог вместить больше. Теперь я готов, в путь.

Данж решил зачищать с нуля, то, что вчера я побывал в нескольких боковых коридорах, ничего не меняло. На форуме писали, что если зачищать всю локацию вплоть до босса, не пропуская рядовых мобов, то качество лута серьезно повышается.

После того, как название локации на карте сменилось на "Лабиринт минотавра", передо мной развернулось сообщение

Вы выполняете квест "Очистка пещер".

В случае одиночного прохождения задания будет получена награда.

Класс награды - уникальная, сетовая, подходящая игроку.

Все вещи в игре имели свои классы, от класса зависела стоимость. Также каждый класс был окрашен в соответствующий цвет.

Плохие вещи - серый цвет, любой сломанный или очень дешевый из-за своих качеств и прочности предмет. Ограничений по уровню не бывает. Яркий пример - мои клинки.

Обычные вещи - белый цвет, просто дешевые. Средняя прочность и такие же характеристики. Никаких дополнительных эффектов не несут. Ограничения по уровню очень редки.

Премиумные вещи - золотой цвет. Можно продать за хорошие деньги. Прочность выше, чем у обычных, хорошие

характеристики. Имеют максимум 2 дополнительных свойства, одно из которых обязательно совпадает с целевым назначением предмета. Если это щит, то дополнительно будет бонус к защите. Предметы от 30 уровня.

Редкие вещи - синий цвет. Более дорогие, чем премиумные, но цена зависит от свойств предмета. Могут иметь до 3 дополнительных свойств. Предметы от 50 уровня.

Уникальные вещи - фиолетовый цвет. Установленных цен нет, продаются только посредством онлайн аукциона. Сильно влияют на облик игрока. Могут иметь до 4 дополнительных свойств. Без ограничений по уровню.

Легендарные вещи - зеленый цвет. Установленных цен нет, продаются только посредством онлайн аукциона. Характеристики вариативно непредсказуемы. Предметы от 100 уровня.

Редкие, уникальные и легендарные вещи часто являются сетовыми, то есть частями комплекта. Даже 2 предмета одного сета дают бонусы. Сборка же в целом нередко значительно улучшает характеристики игрока.

Отдельным классом являются квестовые предметы. Продать или передать их невозможно.

Информация обуникальной сетовой награде стала серьезным стимулом. Пусть по регламенту время прохождения неограниченно, но лично у меня времени чуть больше 4 часов. Плюс квест надо пройти за раз, не выходя из данжа.

Боковые коридоры, в которых уже был, я проскочил быстро. Схема работала на ура, подрубил пауку конечности, добил, собрал лут, побежал дальше. Однако скоро разведанная область закончилась, камень восстановления остался позади. Следующий боковой коридор неожиданно перестал таковым быть, он расширился. Тут же с обеих сторон на меня сагрились два паучка, мой второй уровень против двух третьих. Активировав внезапную атаку и рассекающий удар, махая клинками, как пропеллер (очень медленный), стал быстро отступать к выходу, противников лучше держать в узком месте перед собой. Как только коридор сузился, сказался и минус гениальной идеи, двумя клинками нормально размахнуться также не получалось. Тем временем мобы забрали у меня почти 100 хп, 20% от общего количества. Я же бил только по одному и уже забрал 70% его жизни. Неудобство позиции решил тем, что вывалился в общий коридор. Активировав зелье восстановления, я накинулся на первого паука, не дав выйти второму. Разделяй и властвуй. Доказано Цезарем. Подфартило тем, что первым полез недобиток. Прыжок-наскок одновременно с вертикальным ударом обоими клинками оставили ему всего ничего, это ничего я забрал, проткнув его

насквозь. Апнулся уровень, полностью восстановив жизнь и ману, превосходно, но странно, что в прошлый раз такого не было, может у меня тогда и так максимум был, не помню.

Следующего моба забирал уже по старой схеме, подрубил конечности, добил. Хорошо то, что хорошо кончается. Урок я усвоил, надо быть осторожнее. Когда я выбрался на открытое пространство, попал в зону агрессии сразу обоих мобов.

Далее то же ответвление я проходил, придерживаясь правой стороны. Мобов больше не было, но в тупике нашелся небольшой сундучок. Люблю плюшки, несколько серых вещей и 2 серебряных монеты. На обратном пути собрал лут, все те же паучьи кости и глаза.

Присел на пол, надо раскидать свободные очки.

Что там у нас сейчас

Дзирт, дроу. Уровень3.

Основные характеристики

- Сила - 5

- Интеллект - 7

- Жизнь - 5

- Ловкость - 9

Свободных очков для распределения - 4

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 2

- Вероятность критического удара - 3

- Вампиризм - 5

- Отравленный клинок - 2

- Рассекающий удар - 5

- Внезапная атака - 5

- Скрытность - 3

Свободных очков для распределения - 8

Интеллект и так повышается, на него вообще забью. Ловкости и жизни +1, силе +2.

Классовые поинты в этот раз решил вложить совсем по другому. Спасибо форуму. На нем я вычитал, что умение скрытность стоит прокачать как можно скорее до 10. Это минимальный уровень умения, позволяющий становиться чем-то вроде тени. Это позволяет пропадать из видимости мобов, разрывая с ними дистанцию на 3 и более шага. С игроками на этом уровне такое не прокатит, но с мобами другое дело. Я посмотрел несколько видео, где игроки-ассасины агрили мобов, делая несколько ударов, и отпрыгивали в сторону, пропадая из видимости. После чего заходили противнику за спину и наносили еще несколько ударов. Я не колебался, +7 к скрытности и +1 отравленному клинку.

Дальше зашел на страницу талантов. Я был прав, когда решил, что прокачка талантов и навыков имеет одинаковую систему. По мере раскачки игрок обретает новые способности. Всего имеется 5 степеней мастерства:

- Новичок, уровень навыка 1-24
- Ученик, 25-49
- Специалист, 50-74
- Мастер, 75-99
- Эксперт,овер 100.

В настоящее время из талантов у меня прокачаны "Два клинка", ученик, 27. "Метание клинка", новичок, 2. Я ни разу ничего не кидал, этот талант я до поры до времени зарываю в землю. "Бабочка", новичок, 5.Этим талантом я мало пользовался, два последовательных круговых удара не особо помогали. Разве что использовать комбо только для его прокачки. С деревом атаки все. Дерево защиты еще меньше. "Восстановление жизни", ученик, 28. Отличный навык, прокачка от меня не зависит, разве что специально пропускать удары для возможности восстановления жизни. На форуме советовали открыть как можно больше талантов, прокачка которых будет идти сама собой, пассивно-принудительно, так сказать.

Из открытых талантов я развил только "Бабочку", получив уровень ученик, 24, а также возможность продлить комбо до 4 ударов. Далее открыл новый талант в ветке атаки, "Мотылек", новичок, 1. Он был развитием "Бабочки", но, если круговые вращения клинками при выполнении бабочки являлись началом, преддверием к комбо, то мотылек был завершением. Почитав описание ветки защиты, наткнулся на один заинтересовавший меня талант. "Умная защита", она давала бонусы к защите, как физической, так и магической. Заставило меня вложить оставшееся свободное очко то, что защита давалась как процент от соответствующих основных характеристик. Вот уж действительно, умная защита, блокировка физического урона равнялась 10% от моей силы. С магическим уроном то же самое, только 10% не от силы, а от интеллекта.

Оставшееся время: 3 часа 47 минут. Много это или мало, кто знает. О размерах данжа я не имею даже смутных представлений.

Следующий боковой коридор также стал быстро расширяться. Помня о прежней ошибке, вплотную притиснулся к ближней стенке, опять к правой. Осторожно стал продвигаться вперед. Сделав несколько шагов, споткнулся, что за ерунда, под ногами пусто. То, что я нагнулся осмотреть препятствие, вполне возможно, и спасло меня от перерождения. Сгусток чего-то

непонятного пролетел чуть выше головы и облепил стену. Паутина! Вай, вай, вай! Пауки плетут паутину, ну почему я раньше об этом не подумал? Я не споткнулся, я сигнальную нить порвал. Сгусток прилетел спереди и слева. Но атаки моба не последовало. Чуть выждал, активировав скрытность и вытащив клинки, снова медленно двинулся вперед. Мерзкий звук щелкающих паучьих жвал нежданчиком раздался сверху. Тварь спряталась за небольшим скальным выступом, заметить раньше ее было невозможно. Прыжок моба застал меня врасплох, слишком уж близко я подошел, скрытность не спасла. Не думаю, что мой истеричный крик: "Стой, сука!", - смог бы заставить тварь развернуться в воздухе и улететь обратно вверх. Поэтому пришлось вместе с криком еще и нырнуть под пролетающего, теперь уже мимо цели, моба. Обоими клинками ударил по беззащитному брюху. Один из ударов выбил крит, не столько много, сколько приятно. От сдвоенного удара траектория полета изменилась. Приземлилась тварь на спину. Прыжок-наскок и обоими клинками пронзаю моба. Насколько он быстро бегает я так и не узнал. Этот паук был не только вполовину меньше тех, с которыми я встречался раньше, но и вполовину опаснее.

Ядовитый пещерный паук. Моб 5 уровня. Атакует ядовитыми укусами. Умеет бегать по стенам, кидаться паутиной, прыгать на жертву.

Наиболее уязвимыми являются конечности и незащищенное брюшко.

Деактивировав скрытность (маны меньше половины) двинулся дальше. Больше мобов не было, а в тупике нашел кладку с яйцами. 6 небольших белых яиц и 1 золотое, раза в полтора крупнее. Навык распознавания сработал только с белыми яйцами, опознав их как ингредиенты для зелий. С золотым придется разобраться позже. Сейчас запускать встроенный браузер, узнал о такой функции, прочитав на форуме, нет времени, у меня строгий лимит. Однако вывод неутешительный, уровень мобов растет. Правда и моя прокачка тоже увеличилась в скорости. Моб 5 уровня дал 47 очков опыта, почти треть уровня. Выходя в главный коридор забрал добычу с моба, склянка яда, ингредиент, отравленное паучье жало, также ингредиент.

Пройдя шагов 50, я не обнаружил нового бокового хода, вместо него был переход на следующий уровень подземелья. Данж поменял геометрию, вместо привычного туннеля передо мной был большой прямоугольный зал. Весь он не просматривался, но и того что было в пределах видимости, мне хватило. Около десятка пауков и несколько новых мобов. Пауки в большинстве своем пещерные, но были и их ядовитые собратья.

Новыми мобами были минотавры, люди-быки.

Минотавр-солдат. Моб 5 уровня. Атакует сильными физическими ударами. Может быть вооружен.

У них нет слабых мест или мне предлагают самому разобраться?

Ладно, узнаю в процессе, время не терпит. По привычке свернув к правой стенке начал приближаться к ближайшему мобу. Им оказался пещерный паук. До момента, когда он меня заметил и начал агрится, я с шага перешел на бег, сделал длинный прыжок и атаковал моба ударом двух клинков сверху. Резко отпрыгнул в сторону. Ого! Одной тычкой я ему 70% хп снес. Радует. Моб же, в ответ на атаку, побежал на меня, поднимая вверх две передние лапы для атаки. Лучшим вариантом была бабочка, два круговых удара - две конечности паука. Контрольный удар клинком в голову. На этом все. Моб был 4 уровня, на уровень выше меня, но противопоставить хоть что-то явно не смог. Далее таким же способом вынес еще 4 моба, тем самым подняв уровень. Время на вдумчивую раскидку решил не тратить, +1 ловкость и жизнь, +2 сила. В классовых +2 критическому удару, по +1 всем остальных характеристикам. С талантами все же времени потратил чуть более. "Владение двумя клинками" довел до уровня специалист, 50. Этот талант я теперь долго трогать не буду. Также +1 к "Мотыльку", ученик, 24.

Немного почитав описания, открыл первый же понравившийся талант. "Уклонение", уровень новичок с вероятностью 5% позволяет уйти от 40% урона.

Время: 3 часа 12 минут.

С повышением своего уровня пещерных неядовитых пауков стал выносить с еще большей легкостью, с ядовитыми же приходилось активировать скрытность, внезапную атаку, рассекающий удар, в общем, весь свой, пока еще немногочисленный, арсенал умений.

Пауки закончились, на них ушло 22 минуты и одно восстанавливающее зелье. Его пришлось применить после нереально болезненного ядовитого укуса.

После того, как я зачистил пауков, мне открылся весь зал. Половину я уже прошел, норм. Продолжим же!

Зря я решил применить к быкам ту же тактику, что и к паукообразным. Удар-наскок стал ошибкой. Нет, все верно, я с разбегу вынес мобу, стоящему спиной ко мне, 30% хп мгновенно. Но вот только беда, "Игроземье" существовало во многом по тем же законам, что и реальный мир, то есть погасить инерцию, отбросив моба от себя, не вышло. Масса не та. Моею заторможенностью воспользовался моб, удар правой руки

наложил стан(англ. stun - "оглушение"). 3 секунды стана вылились в 2 удара. Более сотни хп слетело. Активирую скрытность и разрываю дистанцию, далее обхожу моба по флангу. Прыжок с ударом в спину наносит крит! Бабочка, ее 4 удара держат моба на дистанции, завершаю мотыльком. После последнего взмаха бабочки оба клинка оказались на левой стороне. Мотылек же продолжил движение тела вокруг своей оси через левое плечо. Два клинка во время разворота я держал параллельно друг другу, они и распороли бычью тушку надвое. Эффектно и эффективно, убийственное сочетание. Минотавр подкинул испорченные кожаные поножи, серого цвета, 5 медяков и 50 опыта. 50/800теперь гласил столбик заполненности уровня. Поножи я надел без раздумий, других все равно нет, а эти дают +3 к физической защите.

Тактику я решил поменять. Не на корню, а лишь немного. Полностью восстановившись, я двинулся агрить следующего моба. Разбег, переход в скрытность и я тенью проскакиваю мимо моба, ударив по плохо защищенной спине. За одну такую пробежку получалось вынести почти 15% хп моба. Когда у противника осталось около 40% жизни, я отключил инвиз (англ. invisible - "невидимый"). Далее бабочка с завершением в мотылек. Еще 50 опыта, 5 дешевых монет и испорченные кожаные наручи. Как и поножи, надел сразу же. +2 к защите лишними не будут.

Зачистив этот зал до конца, уселся возле перехода в следующий, решил немного отдохнуть. Если физически полоска жизни была на максимуме, то морально такая долгая концентрация внимания утомила. Тем более что в аккурат с последним мобов я апнул левел. Надо посмотреть, что там творится.

Дзирт, дроу. Уровень5.

Основные характеристики

- Сила - 9

- Интеллект - 11

- Жизнь - 7

- Ловкость - 15

Свободных очков для распределения - 4

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 4

- Вероятность критического удара - 4

- Вампиризм - 6

- Отравленный клинок - 4

- Рассекающий удар - 6

- Внезапная атака - 6

- Скрытность - 11

Свободных очков для распределения - 8

Таланты я, пожалуй, тоже вынесу на рассмотрение, накопились они уже слишком.

Страница талантов

"Владение двумя клинками" - специалист, 51.

"Восстановление жизни", - ученик, 31.

"Метание клинка" - новичок, 4.

"Бабочка" - ученик, 26.

"Мотылек" - ученик, 25.

"Умная защита" - новичок, 4.

"Уклонение" - новичок, 2.

Свободных талантов для распределения - 3

Из основных характеристик я решил поднять жизнь на +2.В ловкость и силу кинул по +1. В классовых по +2 добавил вампиризму, рассекающему удару и скрытности. +1 достались вероятности крита и внезапной атаке.

В талантах я поднял уровень до ученика "Умной защите" и "Уклонению". "Умная защита" теперь давала бонус в виде 15% физической и магической защиты от соответствующих характеристик. "Уклонение" также улучшилось. Теперь шанс на уход от некоторого количества урона составлял 10%. Некоторое количество увеличилось до 50%.

Новым талантом я выбрал "Ярость". Уровень новичок давал +1.25% к скорости атаки. Для ассасина весьма важный талант.

Время: 2 часа 32 минуты.

Следующий зал ничем новым в обозримом пространстве не обрадовал. Тактика тени себя оправдывала на отлично, кроме горсти медяков я обулся в кожаные старые сапоги. Потратил время, перешнуровывая на новый лад поножи. Зачистив зал от двух десятков солдат-минотавров, я остановился. Дальше нужно рисковать, теперь мобы стояли по парам, выдергивать одиночек не получится. Активировав скрытность, прыгнул на первую пару. Внезапная атака и рассекающий удар делали дело, я атаковал заметно быстрее, чем мобы. После того, как пара распалась, добить труда не составило. Радовал также тот факт, что при атаке я не только дамажил, но еще и здоровье подправлял себе, ловкость и инвиз позволяли не часто попадать под удары, а вампиризм восстанавливал мне часть вливаемого в моба урона. Собрав лут, двинулся дальше. Еще 2 такие же пары проблемой не стали, а вот с оставшимися пришлось повозиться. Все дело в том, что они были вооружены. Да, это были всего лишь ржавые мечи и щиты с трещинами, но как бы ни было. Чуть прождав восстановление маны, я кинулся на ближайшую пару. Активировав все доступные умения начал скоро выносить одного

из врагов. Упс, атакуя первого моба, чуть зазевался и пропустил крит стоимостью в 50 хп от второго. Отлетев от пропущенного удара на пару шагов, тут же отпрыгнул в сторону. Обойдя мобов, таращащихся в пустоту, кинулся к недобитку. Инвиз я снял на бегу, ману надо беречь, бабочка и мотылек в виде хеппи-энда. И только лут напомнит мне о нем. Второй моб против той же бабочки ничего сделать не мог. После полного комбо из 4 ударов его щит треснул, а клинком защищаться он не успевал. Так и слег, бедолага. Примерный сценарий, с атакой и побегом в инвиз, я повторил еще дважды, по числу оставшихся пар. Ап, о круто, уже 6 левел. Лут с солдат-минотавров был аховый, но и такой сойдет. Я же не собирался его хранить. Оставить нельзя продать. Запятую сами поставите?

Перед переходом в следующий зал снова отдохнул, раскидывая очки по характеристикам.

Дзирт, дроу. Уровень6.

Основные характеристики

- Сила - 10

- Интеллект - 13

- Жизнь - 9

- Ловкость - 18

Свободных очков для распределения - 4

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 4

- Вероятность критического удара - 5

- Вампиризм - 8

- Отравленный клинок - 4

- Рассекающий удар - 8

- Внезапная атака - 7

- Скрытность - 13

Свободных очков для распределения - 8

Страница талантов

"Владение двумя клинками" - специалист, 51.

"Восстановление жизни", - ученик, 33.

"Метание клинка" - новичок, 4.

"Бабочка" - ученик, 30.

"Мотылек" - ученик, 25.

"Умная защита" - ученик, 25.

"Уклонение" - ученик, 25.

"Ярость" - новичок, 3.

Свободных талантов для распределения - 3

Жизнь такая важная характеристика и так слабо развита, +2. Ловкость и сила по +1. Критический удар, отравленный клинок, оба умения вверх на +2. Остальным, кроме

рассекающего удара, по +1.

"Ярость" поднял на уровень вверх, увеличив скорость атаки до 2.5%. Также решил поднять на уровень вверх "Умную защиту". Бонус защиты увеличился до 20% от основных характеристик. Новым талантом стала "Жадность", +5% к стоимости лута.

Время: 1 час 41 минута.

Спустившись по переходу, попал прямо на двойку вооруженных 6 уровней. Вариантов оставаться не было, увел их за собой в верхний зал. Применил уже однажды проделанную хитрость, не дал выскочить обоим мобам сразу. Поодиночке же проблем они мне не доставили. Собрав лут, спустился снова. Что-то мне кажется, этот зал последний. Возле выхода была самая слабая пара. Остальные были парами 6-7 или 7-7 уровень. Осложнялось все тем, что пары не стояли на одном участке, как раньше, а перемещались по залу. Станешь разбирать одну, не успеешь по времени, сагрится подошедшая и здравствуй поезд в сторону перерождения. Вот поэтому такую локацию и зачищают, собирая пати. Ну что же, никто не мешает мне мухлевать. Буду выдергивать пары по одной, какая ближняя будет, ту и заберу. Первой подошедшей стала пара из двух 7 уровней. Разбежался, прыгнул в инвизе, чиркнул мечами и уже отхожу, предварительно отключив скрытность. На этот раз зажать их в узком месте не получилось. Первым на меня двигался моб с большой двуручной секирой. Да, после его промаха я успевал сделать 3-4 удара, но потом секира поднималась и я отходил. Так мы и вышли в предыдущий зал. Скакнув в инвиз, я активировал внезапную атаку и рассекающий удар. Шедшего первым моба я забрал несколькими быстрыми ударами. Второй один на один сделать ничего не смог. Собрав лут, спустился вниз. Такая трата времени и постоянная беготня мне не нравятся. Последив несколько минут за передвижениями двоек, наконец, понял систему. Простейшая, но очень кривая восьмерка, настолько корявая, что создавала впечатления хаоса. Мобы двигались не очень быстро, так что две выдернутые из общей карусели пары создали разрыв, позволяющий вынести только пришедшую пару, до прихода следующей. Оставшиеся 5 пар слил, уже не беспокоясь о времени. Этот зал заканчивался не переходом в следующий, а воротами. Присев возле них, я восстановился. Чуть отдохнув, поднялся и сдвинул засов. Открыв ворота, тут же получил сообщение

Вы открыли логово вождя минотавров

А по виду так просто новый зал. Только на этот раз не было кучи мобов, был один.

Вождь минотавров. Бот 10 уровня. Атакует сильными физическими ударами. Вооружен. Оглушает криком.

Время: 37 минут.

Мана и жизнь на максимуме. Я, хоть и устал, все равно полон решимости завершить квест. По всем характеристикам мой 6 повыше его 10 то будет. А если взять во внимание, что у меня есть зелья восстановления, 14 штук, то я непобедим просто. Стоило пересечь линию ворот, как я был замечен. Сидя на троне, противник меня не впечатлял. Но вот когда он поднялся...

- Так вот ты какой, северный олень, - протянул я.

Я же до его шеи клинком не достану, а его дубина как оба моих меча в длину будет. Надеюсь, инвиз спасет. Рев быка возымел на меня действие, я не мог сдвинуться с место около 2 секунд. Стоит ли упоминать, что пока действовал стан, противник пошел на сближение. Отпрыгнуть с пути лохматого локомотива удалось в последний момент. Активировав все умения, начал обходить его по флангу. В прыжке нанес удар обоими клинками и ушел в сторону. Сбил всего ничего, каких-то 50 хп. А у него жизни больше тысячи. Ну, вода камень точит. Еще пару раз повторил схему прыжок-отскок и отбежал в дальний конец зала, восстановиться нужно. Сняв инвиз, показался противнику. Снова рев и бегущая на меня туша. Э, бычара, ты полегче. Уйти не удалось. Врезавшись всей массой, минотавр отправил меня в полет метров на 5.

Вам нанесен Критический удар!

200 хп за раз, мрак. Активирую зелье восстановления, инвиз решил пока не трогать, маны так до конца боя не хватит. Умения перезарядились, снова жму активацию и бросаюсь в атаку. Несмотря на разницу в уровнях, ловкости у меня явно поболе, что сильно сказывается на скорости атаки. От огромной, но медленной дубины можно уклониться, это не просто, но мои плюсы это гибкость и скорость. А в то время, пока он подготавливает следующий удар, я наношу 3-4 своих. Эффективной тактикой оказалось не использование инвиза, а очень близкая дистанция. Но все хорошее заканчивается. Остановившись, моб развел руки в стороны, открывшись для атаки, чем я незамедлительно воспользовался. Зря, ой, зря. Оглушение застало меня в опасной близости от моба с его орудием кары. Ща он мне насыплет от души. Прогноз оправдался. Стан длился 3 секунды, видно, чем ближе к источнику, тем сильнее налагаемый дебаф. За это время я получил 3 удара. Каждый по 150 хп. От следующего ушел перекатом через плечо и активацией инвиза. Зелье восстановления я тоже активировал, дважды. Шкала здоровья опустилась почти до половины, и кто знает, что мне бой принесет. Жизнь я восстанавливал, находясь в инвизе. Пусть маны треть, так хоть жизнь на фуле. У противника

же осталось чуть больше половины здоровья. Вновь активировав умения, бросаюсь в атаку. Рискнул попробовать начать связку бабочка-мотылек. В интервал между ударами моба вложиться не успел, но была задумка потратить один из ударов бабочки на парирование. Больше так делать не буду, урон по мне не прошел, серию я завершил мотыльком, но удержать клинок после столкновения с дубиной стоило мне огромного напряжения. Что за ерунда? Полоска моба, скакнувшая было ниже середины начала стремительно подниматься. Минотавр восстановил 200 хп и кинулся в атаку. Уклонившись от удара, я начал быстро работать клинками, однако мысли были о другом, как же он восстановился, в умениях этого прописано не было, я бы точно обратил внимание. А ну-ка посмотрю еще раз, вдруг не заметил.

Вождь Минотавров. Бот 10 уровня. Атакует сильными физическими ударами. Вооружен. Оглушает криком.

Бот! Бот, а не моб, попал я, жесть. Боты, как и мобы, это искусственные интеллекты, ИИ. Но если мобы это "низко интеллектуальные" враждебные к игроку персонажи, то боты возможностями и действиями больше напоминают игроков. Против меня 10 уровень. А значит, восстановился он зельем. И откуда оно у него, в магазин, что ли сходил? Но нет худа, без добра, за него мне и опыта дадут от души.

Работая на ближней дистанции, я снова опустил отметку жизни бота ниже половины и снова он ее восстановил на +200 хп. Мои удары выбивали по 20-30 хп, работать мне еще и работать. Заметив движение рук в стороны, тут же активировал инвиз и отпрыгнул в сторону. Не ошибся, норм, оглушение застало меня в инвизе, бот внимательно рассматривал зону перед собой, но дистанция позволяла мне чувствовать себя в безопасности. Активировал перезарядившиеся умения, прыжком с разбегу оказался у минотавра за спиной. Тут же последовала бабочка с мотыльком. Вылетевший крит приятно порадовал глаз, комбо снесло 120 хп. Еще несколько ударов и вновь шкала жизни бота опустилась ниже 50%. Ура, восстановления не было, наверняка зелья закончились, других объяснений я не вижу. Ситуация внушала оптимизм, вот только маны мало. Теперь я обрабатывал тушу с еще большим усердием. Перезаряженные умения не трогал, мана только для инвиза. Бот начал разводить руки, я отреагировал, скакнув в инвиз и отпрыгнув в сторону. Только мельком успел заметить, что эта хитрая скотина тут же прыгнула вслед за мной и заревела, едва приземлившись. Инвиз не спас, дистанция слишком мала. Ну, бычара, каков, а? Подловил меня, как лоха. 3 секунды стана вылились для меня в 4 удара, минус 600 хп. От следующих ударов я уклонился. На

восстановление ушло 3 зелья. Отключил бесполезную теперь скрытность. Оглушения следовали не чаще, чем раз в полторы минуты, так что пока можно не волноваться. Но вот беда, мои удары стали наносить меньше урона, и чем ниже опускалась у бота планка здоровья, тем выше становились его характеристики. Придется применить связку из комбо. Удар дубины я заблокировал обоими клинками, отвел ее в сторону и, крутнувшись на пятачке, выполнил мотылька. Из-за того, что бабочку я прервал, мотылек нанес всего 40 урона. Здоровье бота 30%. Активирую все умения, после серии ударов забираю еще 10% хп. По времени, сейчас должно перезарядиться его умение, приводящее к оглушению. Что мне с этим делать я так и не решил. И точно, противник отвел оружие в сторону, намереваясь применить умение, а я, вместо того, чтобы снова попытаться убежать, наоборот, в прыжке ударил двумя мечами по рогатой башне. Результат превзошел ожидание, крит и отсутствие оглушения. Когда у бота осталось 10% жизни, скорость наших ударов сравнялась. Решил пойти ва-банк. Беспрестанно активируя зелья восстановления, я пропускал его удары и наносил свои. Прореветь в последний раз также не дал. Только теперь, когда он открылся, я не стал прыгать на него, а выполнил мотылька. Полоска жизни моба упала на ноль. Несколько мгновений минотавр еще стоял, балансируя, потом же, слегка качнувшись, упал.

Глава 3

Часть 2

Flowers victory, не иначе. Хотя шучу, конечно. Легкой эту победу я точно не назову. Нереально своевременный ап уровня восстановил недостающие 70% хп, избавив меня от пары минут неприятных ощущений. Также после смерти бота выпало объемное сообщение

Квест "Очистка пещер" завершен!

Для получения награды обратитесь к старосте Михею.

За одиночное выполнение задание получена уникальная награда Лунная маска Дзирта

Класс награды: уникальная, сетовая, подходящая игроку.

За победу над эпическим монстром

получено достижение "Подвиг" IIIстепени

Начислено очков опыта 3000

Еще один ап уровня. Открыв страницу достижений в личном кабинете, я прочитал описание награды. "Подвиг", выдается игроку, одержавшему победу над боссом динамической

локации (подземелья или лабиринта) в том случае, если таковым является бот. За убийство одного бота дается III степень, десяти - II, ста - I.

Половины прочитанного я не понял. Дома на форум загляну, там точно есть. Что за маска Дзирта, надо посмотреть. Искомое нашлось в одном из слотов мешка

Лунная маска Дзирта. Класс предмета - уникальный. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - нет. Ограничение по расе - только дроу. Прочность - 10000/10000. Именной предмет, украсть, потерять невозможно, после смерти персонажа остается в инвентаре.

Бонусы от ношения

Основные: интеллект +23%, ловкость +17%, сила +8%

Классовые: скрытность +15%, внезапная атака +8%

При нахождении на поверхности меняет облик темного эльфа на светлого, убирая расовый штраф. Предмет входит в состав сета "Одеяние Дзирта".

"Одеяние Дзирта", сет, класс уникальный

Состав

Лунная маска Дзирта
Наплечники незаметности
Кожаный нагрудник убийцы
Наручи возмездия
Хваткие перчатки
Ледяная смерть
Сверкающий клинок
Пояс отшельника
Набедренники дроу
Таби из паутины

Ооо!.. Да этому предмету цены нет! Хотя, что сказать, этот сет полностью я смогу собрать явно не скоро, если вообще когда-нибудь соберу. Все что нужно, почитаю на форуме, сейчас времени мало, а дел много. Лут с минотавра был очень богатым. Десяток премиумных вещей и столько же обычных. Возле трона я нашел два больших сундука. Лут я пихал в мешок, не рассматривая, до выхода из игры оставались считанные минуты, стоило поторопиться. Последние несколько вещей из второго сундука не влезли, выскакивало сообщение, суть которого была в том, что мешок не резиновый, больше туда положить ничего не получится. Пришлось выкинуть несколько плохих вещей и забить освободившиеся слоты обычными. Точка восстановления была в предыдущем зале, добежав до камня, который был точной копией ранее видимого, я перепривязался и поспешил на выход. В кабинете было людно, но меня встретили молчанием.

- Макс, ты понимаешь, что совершил эпичку, не достигнув 10 уровня? - вместо приветствия проговорил Игорь.

- Да оно само так совпало, я же играл просто. А чего столько людей?

- Мы видос смотрели, нас Игорь позвал, когда ты первые 2 зала прошел. А так как ты не удосужился включить запись реплеев, решили подсуетиться мы, а заодно и быстренько состряпали нарезку лучших моментов твоего прохождения, - ответил мне патлатый парень.

Не знаю его имени, да и вообще никого тут, кроме Игоря, не знаю.

- Ага, вижу, как вы смотрели, - показал я взглядом на пустые пивные банки.

- Ну, так вечер уже. Лан, поздравляем тебя, красиво отыграл, - толпа начала стремительно редеть.

Когда мы остались вдвоем, Игорь протянул мне пачку купюр

- Твоя доля, я тут ставки на тебя принимал, не поверишь, никто не верил, что пройти сможешь и не сольешься, вот я и нагрелся, - с его улыбкой хоть на рекламу кабинета стоматолога.

Деньги я взял, разумеется.

- Тебя там ждут, - он кивнул на потолок.

- Да мне вроде рано, - усомнился я.

- Угу, но Евгений просил, чтоб ты поскорее зашел. А потом ко мне давай, кое-что расскажу, - с этими словами он выразительно посмотрел на нераспечатанную упаковку пива.

По традиции проводив меня на 35 этаж, Игорь уехал обратно. Секретарши не было, так что пришлось по-старинке постучаться.

- Макс, заходи, - раздался голос.

В кабинете сидел начальник всея отдела предисследований и еще один, пока незнакомый мне, человек.

- Знакомьтесь, Максим, это Юрий Домбровский, начальник службы безопасности GameSoft'a. Юрий, это Максим Розов, главный подопытный моего отдела, - с улыбкой представил он нас друг другу.

Выглядел тот весьма внушительно. Высокий рост, широкие плечи, короткие белые волосы, ну чем не аристократ. А сосредоточенно изучающая меня лицо-маска, без каких-либо признаков эмоций только довершали эту картину.

- Гыгы, - не очень умно выразил я свои эмоции.

А что поделать, если в первые секунды я еще не понял, кого напоминает мне этот накачанный чел, то после сразу вспомнился один хорошо знакомый мне бот 10 уровня. Только тот был на

пару голов повыше и с рогами. А черты лица, если чуток подправить, то один в один, как с него писали.

- Извините, от игры не отошел, - как мог, объяснил свою реакцию.

Впрочем, Юрий и бровью не повел, сдержанность выше всяких похвал.

Мы пожали руки, затем я присел на свободный диван.

- Максим, - обратился ко мне Евгений, - наш сегодняшний разговор о вчерашней лишней проверке я передал Юрию и он проверил твои слова. Результат неутешительный, второй раз тебя проверяли не мы, это кто-то из конкурентов. Мы думаем, что информация об исследованиях попала не в те руки, - он замолк, ожидая реакции.

Не обманывая ожиданий, я задал вопрос

- Чего вы ждете от меня?

- Мы хотим предложить тебе переселиться, на время, разумеется. Не скрою, это будет чрезвычайно комфортная, но практически тюрьма на ближайшие два месяца. Но исследования возможны только до тех пор, пока ты в них принимаешь участие. Нет замены. Мы точно не уверены, что именно знают конкуренты, но все может иметь плохую концовку. Ведь если информация о недостатках капсул выйдет в огласку под плохим ракурсом, а мы не сможем к тому моменты предоставить безопасные варианты их использования, компания понесет колоссальные убытки и нам это не простят.

- А что скажете вы, Юрий, - обратился я к молчуну.

- Я тут не решаю и не даю советы, - от его безмерно спокойного тихого голоса стало не по себе, - если ты не захочешь переселиться, я предоставлю постоянную охрану, и те, кто играют против нас, поймут, что ты важен, ведь только они тебя прощупали, как мы тут же стали тебя охранять. А если охрану не поставить, то ты будешь вообще без защиты. А ведь об исследованиях уже информация вышла из компании, так почему и о твоей в них роли не должны узнать. В любом случае ты в проигрыше.

Вот это я понимаю, доступно объяснил.

- Принципиально я согласен, а куда вы меня переселить хотите?

- В здании есть закрытое крыло, там обустроены жилые помещения для сотрудников, отличные условия, Игорь все покажет, если согласишься, - ответил Евгений, а затем и подсластил. - А вот для того, чтобы сгладить временные неудобства тебе предложат новый контракт, в два раза выше стоимостью, чем предыдущий. Также, если ты потребуешь, мы

ускорим проведение исследований, увеличим время нахождения в игре, хотя я лично против, да и док тоже.

- Нет, я и так на все согласен, пара месяцев это не проблема, - двукратное увеличение зарплаты и не такие жертвы меня уломало бы. Начни обсуждение с этого бонуса, не пришлось бы вообще ничего обсуждать.

- Тогда иди, тебя возле лифта заберут и проводят.

Некоторое время спустя после ухода Максима разговор продолжился

- Ну, Юр, что скажешь? - тишина была прервана вопросом.

- Мы не установили, кто это и не знаем их намерений. Также неизвестно, зачем они приезжали на его прошлую работу. Наводили справки, как об обычном нашем сотруднике, или же знали, чем он тут занимается, и потому собирались взять его в обработку. В любом случае, после переезда он пропадет у них из виду и они поймут, что он важный ресурс для GameSoft'a. Настолько, что мы его не выпускаем из здания. Тогда они постараются о нем разведать детальнее, это при условии, если они еще этого не сделали. Далее постараются до него добраться. Площадь здания у нас огромная, за всем уследить на должном уровне невозможно, а значит, у них все получится. Предлагаю поселить рядом с ним постоянную охрану, другой задачей предстоит узнать, кто именно роет против нас. Может, получится сыграть на опережение. Есть еще вариант, что он засланный и его проверяли, чтоб прикрыть перед нами.

- Это мы уже отмели. Всю информацию доведешь на следующем собрании совета директоров. А пока действуй.

*****

Возле лифта меня ждал все тот же Игорь, открытая банка пива в руке меня удивила, но не сильно, нравы тут, похоже, не строгие.

- Держи, - протянул он мне другую, еще закрытую.

- О, норм, ну что, покажешь мне мое будущее жилище? - спросил я после доброго глотка.

- Ты к нам переселяешься, классно, наконец-то компания нормальная появится. Но давай чуть позже, сначала пойдем к нам заскочим.

Пока меня не было, в кабинете основательно прибрались. Игорь открыл игровую капсулу и достал оттуда упаковку с пивом.

- Поставил капсулу на охлаждение, там 8 градусов всего, - объяснил он.

- А теперь смотри, - он сел за комп и перекинул изображение на большой панорамный экран, - твое сегодняшнее прохождение данжа, парни из отдела разработок подсуетились,

получилось быстро, потому что мат не пришлось убирать, от тебя вообще толком звуков не исходило.

Поудобнее усевшись, мы приступили к просмотру, из 4 часов моей беготни по подземелью, состряпали интересное видео длительностью минут в 10. Бой же с ботом занимал почти 5 минут, половину от общего. Когда они добавили кучу эффектов, всяких приближений, замедлений и 3Dперемещений камеры я не представляю, но смотрелось улетно.

- Макс, я вот узнать хотел, ты же в "Игроземье" нубом должен быть полным, а отыгрываешь так, как будто альт (англ.alternative character - "альтернативный персонаж") качаешь. Ты во что раньше зависал?

- Да много во что, но больше всего в ваш аналог, "WorldQuests".

- И как, многого там достиг?

- Был рейдлидером, часто водил пати, сколотил с друзьями по общаге средний клан и фанились, фармя. Но из-за работы закинул все и отдал аккаунт знакомому. Клан к тому времени уже распался, да и пусть, я от него успел устать, обязанностей уже было больше, чем на работе.

- Это объясняет твои успехи. Понимаешь, обычно даже с просмотром кучи гайдов первые 10 уровней самостоятельной прокачки нубы постоянно сливаются. Еще 7 уровней без перерождения и ты побьешь рекорд игры. Да и вообще, людей совершивших эпические подвиги очень мало. Так что, жди волну популярности.

Темы постепенно менялись с игровых на личные, с личных на рабочие и обратно, в общем, о многом поговорили. Потом пить стало нечего, и Игорь временно стал моим экскурсоводом.

Ну что сказать, золотая клетка действительно была комфортной. На 15 этаже было целое закрытое крыло, иначе как гостиница 5 звезд я его назвать не могу. Комнаты люкс и десяток помещений для развлечений. Был большой бассейн, сауна, джакузи на большом застекленном балконе, бильярдная с парой столов, дорожка для боулинга, спортзал и качалка, питание в виде расположенного тут же ресторана. Полный набор, не иначе.

- Вон моя комната, там еще есть, - пробормотал Игорь.

Набрав догнаться, он повел меня на балкон. Вид открывался тот еще. Ни одного здания выше 10 этажа в округе и мы на 15, как оно, а? Какое-то время мы просто сидели и пили.

- Чет мне холодно, - малопонятно проговорил мой собутыльник и полез одетым в джакузи.

- Каждый сходит с ума по-своему, - философски ответил я.

Следовать его примеру желания не было. Вместо этого я

открыл следующую банку и уставился на завораживающие огни полуночного города. Мысли вяло проходили одна за другой, останавливались, давая себя оценить, и ускользали в небытие. О чем принято думать в такое время? О настоящем и будущем, разумеется. И немного о прошлом.

Всего за год я 4 раза поменял обстановку. Год назад я еще жил в общаге, какая там учеба, безлимитный инет и круглосуточное зависание в играх. После общаги месяц варился дома. Кстати, очень тяжко было привыкать к какому-либо контролю со стороны родителей, потом было подписание контракта с небольшой фирмой и переезд из провинции в столицу. Но не успел толком привыкнуть к обстановке, как рядовое задание, связанное с GameSoft'ом вновь перевернуло все с ног на голову. Разобраться бы, что к чему. Карьера тестировщика мне обеспечена, это понятно. Деньги хорошие, опять-таки, но скучно что-то. Только игра и спасает, зайти бы сейчас в нее, там явно повеселее, да жаль, нельзя.

Просидел я, таким образом, еще полчаса, но, как и все хорошее, этот момент тоже ушел. Разбудить спавшего на ступеньках джакузи Игоря не получилось, где ночевать я и понятия не имел. Хотя, вопрос решаемый, вытащив ключи от его комнаты, заплетающимися ногами двинулся к цели. Вырубился я на гостевом диване, этим богатый на события день и закончился.

Утро приятным назвать трудно. Нет, я люблю рок и часто его слушаю, как и другие жанры музыки. Но чтоб вот так, проснуться под него. Однако все мое раздражение убила сцена, разворачивающаяся перед глазами. По комнате, оставляя мокрые следы, пятна и даже потоки, носился Игорек.

- Потерял чего? - сонно поинтересовался я.

- Мля, да ты издеваешься, я на работу опоздал.

- Скажешь, пробки, что ты как в первый раз, - подал я мегоидею.

- Ага, очередь на лифте покататься была, два часа не мог уехать, - мутные глаза вперились в меня, - а ты чего разлегся, тебе что, никуда не надо?

- Надо. В душ, поесть и на форуме полазить, инфа нужна кое-какая.

- Отлично, ты моя отмазка на это воистину хмельное утро. Пойдем, покажу тебе твою комнату, возьмешь рыльно-брильные, потом в душ потопаем, ну и похавать сходим, куда ж без этого.

На все про все ушло более часа. Док встретил нас непривычно сердито.

- Главное стой и молчи, иногда просто кивай, безропотность его успокаивает, - шепотом напутствовал меня

товарищ по опозданию.

Я опоздал? Более чем спорное утверждение, по факту опоздал Игорь, мне влетало за компанию.

- Я уже полдня вас отмазываю, у нас важная работа, а вы к ней так безответственно относитесь. Чтобы больше не повторилось. Игорь, почему не отвечал на звонки?

- Коммуникатор утопил в ванной, - скорбным голосом ответил тот.

- Опять в джакузи уснул? Уже не удивил, марш обрабатывать вчерашние результаты, а тебе, Максим, я настоятельно советую проводить как можно меньше свободного времени с этим обалдуем.

- Постараюсь, док, - покорность в моем голосе просто зашкаливала.

- Да уж, будь так любезен.

- Док, можно перед игрой за компьютером немного посидеть, найти кое-что нужно.

- Вы что, вчера мало посидели? А по виду так не скажешь. В любом случае, Игорю там работы на полчаса, так что это время у тебя свободно. Выбирай любой свободный и занимайся своими делами.

Быстро найдя свободную машину, я залез на форум. Первой же новостью было мое вчерашнее достижение, находилось оно в рубрике "Эпические победы". Видео было очень похоже на то, которое я вчера смотрел, только минут на 5 длиннее, с большим количеством эффектов и ехидных комментариев прямо по ходу боев. Комментарии же к самому свершению были в основном положительные. Куча поставленных лайков почествовала мое самолюбие. Мельком заметил даже несколько приглосов в клан.

Поисковик исправно выдавал нужную информацию и вскоре я понял, что вчера мне неслабо фортануло. Первым делом нашел объяснение, что такое динамическая локация. Ею оказалась такая, которая, в отличие от обычной локации, автоматически изменяет уровень монстров в зависимости от уровня проходящего данную локацию игрока. Если проходит не игрок, а пати, система берет отсчет от игрока с максимальным уровнем и умножает его на коэффициент 1.2. Также была информация о ее происхождении. Динамической становится обычная локация, в том случае, когда ее очень долго не посещают. То, что я прошел данж, объяснялось не только тем, что на малых уровнях прокачка идет несравненно быстрее, но и тем, что мой персонаж был в некотором смысле ролевым. Ник Дзирт мне выдали "по блату". Таких никнеймов было немного, и они были не просто никами, но уникальными никами. При прокачке

нового уровня уникальный ник каждый раз давал +1 к той характеристике, которой славился тот или иной герой, имя которого ник и означал. Дзирт же, по книгам Сальваторе, был величайшим из дроу-оружейников, двуруким мечником, славящимся своей ловкостью. Вот тут у меня и сошлось, почему дроу не пользовались популярностью. Прирост интеллекта +2 и ловкости +1. Не так уж и много людей выбирали класс убийцы. Магом же первые уровни отыгрывать намного труднее, ведь подавляющее большинство монстров атакуют физическими атаками. Кастовать заклинание и одновременно отбиваться не так уж и легко. Так что в своем классе дроу-убийц я своеобразный уникум. А маска Дзирта оказалась неимовернейшим из сокровищ. Ранее Дроу появлялись в светлых городах в основном ночью и только по необходимости. Моя же маска позволит выполнять квесты наравне со всеми светлыми расами. Также стоит учесть то, что мой ник увеличивал шансы на выпадение лута, подходящего именно моему классу. Возможно, маска Дзирта досталась мне тоже не просто так.

Чуть поискав, нашел описание лабиринта. Всего оказалось 3 разновидности локаций: лабиринт, данж, спираль.

Данж это обычное подземелье с основным ходом и боковыми ответвлениями или залами.

Лабиринт представлял собой локацию с одним входом и одним выходом. Между ними же было огромное количество всевозможных разветвлений. Причем на пути следования к выходу уровень мобов повышался, лабиринт кишел всякими запутанными участками, которые не отображались на карте, так что движение осуществлялось только в сторону сильнейших мобов.

Спиралью оказалась, по сути, обычная открытая локация. От селения или города по спиральным виткам увеличивался уровень мобов и так до границы следующей локи. Следует ли говорить, что пройти границу двух локаций не так уж и легко?

Еще немного порыскав по форуму, я был оторван от этого дела

- Макс, дуй в игру, я закончил, - крикнул из соседнего кабинета Игорь.

Ну, что же, большинство из того, что хотел, я нашел.

Загрузив виртуал, немного поменял игровые настройки, под себя, так сказать. Далее запустил загрузку игры.

Аааааааа... Вот это я олень! Респануло-то меня возле точки привязки, а она находилась в последнем, перед логовом минотавра, зале. Вчера я зачистил данж, но это же ненадолго. Динамическая локация, как писалось на форуме, через несколько

часов превращается в обычную. А в обычной респ мобов происходит каждые7-10 минут, если только локация не является квестовой, тогда же респа не будет до тех пор, пока не выполнится квест или игрок (пати, как вариант) не вайпнется (англ. wipe -"стирать").

Это я так пытаюсь сказать, что стоило мне появиться, как на меня тут же сагрилась пара мобов, но что примечательно, пара была 4-5 уровень. Активировав умения, быстро разобрал 4 уровень, а потом и 5. Что изменилось, пар стало меньше, и их уровень сильно понизился. Восстановившись, я также забрал следующую пару, затем еще одну и так до тех пор, пока зал не очистился от цифровой нечисти. У меня вчера был ап уровней, причем поднял 2 сразу, но очки распределять было некогда, вот этим сейчас и займемся.

Дзирт, дроу. Уровень8.

Основные характеристики

- Сила - 13 (12+1)

- Интеллект - 26 (21+5)

- Жизнь - 11

- Ловкость - 32 (27+5)

Свободных очков для распределения - 8

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 6

- Вероятность критического удара - 6

- Вампиризм - 9

- Отравленный клинок - 6

- Рассекающий удар - 8

- Внезапная атака - 9 (8+1)

- Скрытность - 16 (14+2)

Свободных очков для распределения - 16

Страница талантов

"Владение двумя клинками" - специалист, 51.

"Восстановление жизни", - ученик, 34.

"Метание клинка" - новичок, 5.

"Бабочка" - ученик, 31.

"Мотылек" - ученик, 27.

"Умная защита" - специалист, 51.

"Уклонение" - ученик, 27.

"Ярость" - ученик, 25.

"Жадность" - *новичок 3.*

Свободных талантов для распределения - 6

Рядом с основными характеристиками показывались бонусы от ношения маски. Неслабые бонусы, что и сказать. Основные раскидал таким образом: +3 жизни и столько же

ловкости, +2 силе.

А вот классовые все-таки буду развивать более-менее равномерно, они мне все нравятся. +5 кинул критическому удару, в боях мне очень понравилось, когда вылетали неожиданные криты. Шанс выбить крит удар я повысил на +4. Отравленный клинок, скрытностьпо +2. Вампиризм, рассекающий удар, внезапная атака получили +1.

Что меня довольно сильно огорчило, так это невозможность поднять владение талантом с помощью вложения в него свободных очков выше уровня специалист. Так что я вложил 4 свободных таланта в "Ярость", "Уклонение", "Мотылек" и "Бабочку". "Ярость" стала добавлять +5% скорости атаки, "Уклонение" с вероятностью 10% позволяло уйти от 50% входящего урона. "Мотылек" стал еще на 2 удара длиннее, а "Бабочка" стала усиливать следующее комбо на 20%. Новым же талантом стала "Стремительность", позволяющая на ранге ученик снизить длительность замедляющих дебафов на 15%.

Мешок полон, прокачка тут практически не идет, а значит надо отсюда выбираться, сплавлю лут в деревне, сдам задание старосте и выйду в большой мир. Сейчас я на задворках кластера. Тут и делать-то нечего.

Но нет, планам сбыться было не дано. Выйдя в предыдущий зал, я поневоле остановился. Мобов не было, как так, непонятно. За разгадкой пришлось идти в конец зала. Ею оказались два 8 уровневых игрока. Что они тут делали, я понял довольно скоро, стоило мне послушать их пару минут

- Кру, ну пойдем, а? - нудно причитал один из них.

Судя по реакции второго, довольно давно.

- Достал ты уже, ну, куда пойдем, ты видос сегодня смотрел? Нуб вычистил старый данж, прикинь, в натуре, скок он добра с бота снял. Будешь плакать, сам тебя рождаться отправлю, сиди тихо.

- Да он уже свалил, наверное, давно, - не унимался тот.

- В нижнем зале камень привязки. А если бы он свалил, мы бы его по дороге встретили. Отсюда идти некуда, только в Ликапро.

Вот тебе и волна популярности, нет бы, с цветами встретить, как героя, так на тебе. Ах да, забыл сказать, эти парни сидели не просто так, они возле перехода на следующий уровень повесили факел.Почти идеальная засада, ага. Факел, это не солнце, мне он мешал, но не так чтобы очень, так что этих двоих я прекрасно видел.

Может я и нуб, но хоть развиваться пытаюсь в правильном направлении своего класса. А что собирались качать эти, я

теряюсь в догадках. Хотя... Один человек, другой светлый эльф. Судить о классе можно по наличию щита и топора у человека, скорее всего воина или танка качает, хз. А вот отсутствие оружие у эльфа навело на мысль о маге. Пытаться проскочить пока не буду, может, нытик-эльф все-таки уговорит своего друга свалить, вот тогда и я уйду.

Минут 20 я просидел в темноте, ожидая хоть какой-нибудь динамики в действиях от пкшников. Но нет, все в пустую. Лезть сейчас тоже не вариант, если меня сольют, то море боли мне обеспечено. Даже вспоминать не хочу те ощущения, которые получаю после минуса половины хп. Потеря мешка со всем лутом на фоне возможной экзекуции блекнет. Но и ждать мне надоело. Так, стоп! Ведь когда я вошел в пещеру, она была зачищена, сейчас же я сидел недалеко от пары солдат-минотавров 4 уровня. Надо только дождаться когда эти двое из класса ракообразных пойдут зачищать зал, тогда и возможность проскочить появится.

Сегодня прям день обломов. Мысль, что два 8 уровневых пойдут вдвоем против мобов 4 уровня, не оправдалась. Мои охранички поступили по-другому. Предположительный воин поднялся по переходу вверх, а своего дружка мага он отправил зачистить этот зал.

Я быстренько залез в личный кабинет и включил запись реплея от первого лица, если все получится, будет просто восхитительно.

Все равно другого шанса не будет. Мага надо забирать, вот только не хочется открывать свой ПК счетчик. О, придумал. Не знаю, какой у них запас факелов, но горел только один, возле перехода. Охотиться на мобов оба пкшника ушли на темную, вернее, почти на темную. От каждого перса исходило свечение, очень слабое, оно позволяло только дорогу под ногами увидеть, не более, но против лоулевел мобов и такое сойдет. Когда же маг, а это оказался именно маг, продвинулся вглубь зала, я обошел его и, воспользовавшись его занятостью, спер факел.

- Кру, хватит шутить, я темноты боюсь. Кру, зажги свет! Не смешно же!- в его голосе стали появляться истерические нотки.

"Школота", - мелькнула мысль.

Воспользоваться игровой связью он не догадался, отлично.

Я активировал инвиз и зашел к нему со спины, бесшумно приблизившись, театрально подул на его затылок, а когда он дернулся еще и громко крикнул

- Буу!

Эффект был именно тот, которого я и ожидал, маг не разбираясь, произвел атаку. Его ник мгновенно покраснел, все, нарушитель, формально, теперь не я. Что может в почти полной

темноте сделать перепуганный маг против одноуровневого, но более раскачанного убийцы-дроу? Как оказалось не так уж и много. Жизнь он не сильно развивал, против моих 1400 хп у него было всего 800. Темнота же мне очень помогала, я вился вокруг него и, поочередно активируя разные умения, издевался.

- Кру, он тут, помоги, - наконец заорал он в полный голос.

- Да не ори ты, все равно ведь вынесу, а так еще и дружка подставишь, - посоветовал я ему.

- А тебе, сука, теперь и так и так писец, сгною тебя, только дай подкачать пару уровней. Поймаю на точке восстановления и устрою тебе вечный праздник Дня рождения.

- Зачем ждать, давай устроим прямо сейчас, и где же мой подарок? А, ладно, не отвечай, я сам его с тебя сниму. Чуть позже, правда.

Что очень примечательно, его атаки огнем и молниями не наносили мне полный урон, что очень удивляло моего противника, судя по его постоянно недоумевающему лицу. Моя магическая защита хороша, стоит признать. Однако пора этот фарс заканчивать, тем более что где-то в переходе раздался голос второго

- Ким, ты зачем факел потушил?

- Кру, быстрее, он меня почти вынес, - истерично завизжал эльф.

Бабочка и мотылек, мои любимые, именно они помножили на ноль шкалу жизни мага-неудачника.

- Суууказаааа... - было его последнее слово перед отправкой на точку возрождения.

Игрок Кимелиан убит вами и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Вы играли в детстве в зомби? Это когда одному из играющих завязывают глаза чем-нибудь вроде шарфа, и он, по хлопкам в ладоши от других участников игры, должен определять их нахождение и,очень быстро реагируя, ловить.

Тут было то же самое, только вместо ладош я пользовал свои клинки, а с реакцией у чела, скажем прямо, было очень туго. Свой гнев он обозначал, выкрикивая разные ругательства в мой адрес.

- Ну, темный, я тебя еще выловлю, - перешел он в раздел обещаний, когда хп осталось менее 100, - слышишь!

- Да слышу, слышу, - отмахнулся я от оголтелого.

- Я тебя запомнил, ДЗИРТ!

- Я те свою фотографию пришлю, чтоб не забывал. Все, бывай, неудачник.

Игрок Крушитель убит вами и отправлен возрождаться на

свою последнюю точку привязки.

Осмотрев оставленный грабителями-неудачниками шмот, я еще немного почистил свой мешок, выкидывая барахло. Вместо этого поднял десяток обычных вещей. Ничего из моего класса, а значит все только на продажу. Эх, неудачный вышел праздник, не один из пришедших не угадал с подарком. Кроме лута за вынос лузеров мне и опыта подкинули, по 500 очков за каждого, теперь столбик уровня показывал 1200/2500. Однако, что-то я застоялся, сколько длится перерождение игрока я не знал, так как сам еще не испытывал всю радость слива. А значит, стоит поспешить, снова встречаться с этой парой нет желания. Следующий зал я прошел как нож сквозь масло, еще более низкий уровень мобов позволял не тратить лишнее время, теперь хватало пары ударов. Переход и здравствуй главный коридор, дойдя до точки восстановления, перепривязался. Черт, забыл про запись реплея, надо было бы уже отключить. Зашел в личный кабинет, убрал запись, сохранил записанное, хм, а чего это личка светится. Открыл, пара десятков непрочитанных. Все незнакомые, кроме одного, последнего, от Крушителя: "Тронешь лут, я тя закапаю". М-да, ребята явные энтузиасты. Смысл остальных писем сводился к поздравлениям с совершённой эпичкой и различными приглашениями, в клан, пати или просто мобов погонять. Отметив все как прочитанные, закрыл личный кабинет. Я час потерял в пустую, надо наверстывать. Но когда я вышел из данжа, то поневоле остановился. Вместо темного, я был светлым эльфом. Никакого штрафа и отличное зрение. Шустро залез в личный кабинет, что там с репутацией? А с репутацией все отлично, текущая со всеми жителями поверхности была нейтральной.

Минут через 10 я уже стучался к старосте.

- Дзирт, здравствуй, рад видеть, - как по шпаргалке загомонил Михей, - не стой, проходи, чай или еще что?

- Здравствуйте, я по делу, паучьи ноги принес, пещеры очищены.

- Коль принес, так давай сюда.

Пересчитав трофеи, староста повел меня за собой в дом.

- Вон сундук стоит, - показал он взглядом на угол кабинета, - как я и говорил, любая вещь твоя.

Я не думал, что у старосты маленькой деревни может оказаться какое-либо сокровище. Не думал и не ошибся, в сундуке лежали вперемешку обычные и премиумные вещи. Для моего класса ничего не было, так что, взяв на продажу одну из прем вещей, я закрыл сундук. Староста же порывшись в столе, вытащил кошель, отсчитав положенные 5 золотых, отдал их мне.

Получена награда: 5 золотых, один предмет из кладовой

старосты рандомно. 5000 ед опыта. 1 свободное очко основных и классовых характеристик.

5000 опыта дали сразу два уровня, и теперь столбик опыта показывал 200/5000. Отлично, отлично! Но я еще у старосты кое-что хотел узнать.

- Скажи, Михей, а карту я могу у вас в селе прикупить где-нибудь?

- Конечно, почему нет, да и ходить никуда не надо, есть у меня карта, за 3 серебряных отдам.

Карта не была особо большой, да и подробностями не страдала, но окрестности и дорогу в ближайший город она мне открыла. Заплатив деньги за карту, я распрощался и двинулся сбывать лут.

А вот и первое разочарование, кузнец, к которому я зашел первым делом, не смог купить прем вещи, у него просто не было такой суммы. Обычные же он забрал за 12 золотых. У него же я купил новые мечи обычного класса, на замену старым.

Короткий меч. Уровень5. Класс предмета - обычный. Физический урон 12 - 19. Прочность 110/115.Ограничений по уровню нет.

Далее была лавка кожевенника, где я продал все, что мог. Старик забрал даже премиумные поножи, отдав за них 15 золотых. С себя я тоже все поснимал, оставив только исподнее. На мою выходку кожевенник не обратил никакого внимания, ухмыльнулся только. Одеться решил в лучшие обычные вещи. Набедренники, пояс, нагрудник, поножи, сапоги, наручи, перчатки и плащ, абсолютно все только кожаное. Lite version, так сказать. Если облачать себя в сталь, стану слишком тяжелым, потеряю в скорости. В ветке защиты был талант, позволяющий без штрафа одевать перс в более тяжелые доспехи, но пока рано это качать, как я считаю.

У травницы, как и у кузнеца, получилось продать не все, оставшиеся осколки паучьих ног и белые яйца из кладки ядовитого паука забрала как ингредиенты, а золотое яйцо она даже определить не смогла. Что это означает, я не знаю, надо будет на форум зайти. Также травница не смогла купить склянку яда, которая мне досталась от одного из ядовитых мобов.

Около 30 слотов мешка все еще остались заняты прем вещами и ингредиентами. Пускаться с ними в дорогу не хотелось, поэтому я полез на форум, все равно же надо.

По теме, как безопасно перевезти предметы с города в город было несколько советов, самый простой и быстрый способ, как и дорогой - воспользоваться свитком телепортации, коего у меня нет. Более медленный и значительно более дешевый -

воспользоваться услугами караванщика. За незначительную плату ему можно сдать вещи на хранение, а через сутки они будут доступны в любой локации кластера.

На счет того, что скупщик лута не может определить вещь, писалось, что это означает, что вещь предназначена только для игроков и, обычно, распознать ее может только игрок с прокаченным умением распознавания, не ниже уровня мастер.

Порядок следующих действий довольно прост, раскидать свободные очки уровней и найти караванщика. Далее отправиться в Ликапро. Как и говорили пкшники, это был ближайший к селу город, попасть куда-либо еще можно было только через него. Итак, что у нас там

Дзирт, дроу. Уровень10.

Основные характеристики

- Сила - 14 (13+1)
- Интеллект - 26 (21+5)
- Жизнь - 14
- Ловкость - 35 (30+5)
Свободных очков для распределения - 9

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 11
- Вероятность критического удара - 10
- Вампиризм - 10
- Отравленный клинок - 8
- Рассекающий удар - 8
- Внезапная атака - 9 (8+1)
- Скрытность - 18 (16+2)
Свободных очков для распределения - 17

Страница талантов

"Владение двумя клинками" - специалист, 52.
"Восстановление жизни", - ученик, 36.
"Метание клинка" - новичок, 5.
"Бабочка" - специалист, 50.
"Мотылек" - специалист, 50.
"Умная защита" - специалист, 51.
"Уклонение" - специалист, 50.
"Ярость" - специалист, 51.
"Жадность" - *новичок, 3.*
"Стремительность" - ученик, 24.
Свободных талантов для распределения - 6

Сила +2, жизнь +1, а в ловкость целых 6 свободных очков. Скрытность, внезапная атака, рассекающий удар, отравленный клинок - всему по +3. Вампиризму и вероятности крита по +2, самому же критическому удару +1. На странице талантов

пришлось задержаться, уровень я поднял только "Стремительности", теперь длительность замедления снижалась на 20%. Надо открыть новые два таланта и вкинуть в них все 5 свободных поинтов. Можно открыть и больше талантов, но тогда они будут слабее. Первый вариант, все же, выглядит предпочтительнее. В ветке защиты обнаружился "Алхимик", подняв его сразу до уровня специалист, добился того, что он стал продлевать время действия зелий на 30%. Хороший пассивный талант. В ветке атаки отыскался талант "Проникающая атака". Она с вероятностью 25% на уровне ученик позволяла нанести проникающий удар, игнорирующий всякую броню противника.

Где искать караванщика я не знал, но на то в селе есть староста. Михей сказал, что только один человек ездит в город регулярно, собственно это оказался сам староста. Ему я отдал все вещи, которые не хотел с собой нести, оплата в виде одного золотого меня ни капли не смутила.

Идти же мне предстояло долго, судя по карте, пешком выходило более 8 часов. Так что, покинув Красные Холмы, я скорым темпом двигался по тракту. Уже через час дорога завернула в еще одно село. А почему бы не попробовать найти транспорт, решил я, тратить столько игрового времени на дорогу было откровенно жаль. Но село оказалось не слишком богатым, или же нейтральная репутация сыграла свою роль, но продать мне лошадь староста отказался, вместо этого он провел меня в соседний двор.

- Тут Пафнутий живет, он в Ликапро ехать скоро будет, с ним договаривайся, может с собой возьмет.

Договориться труда не составило, 30 медяков всего. Невзрачный мужичок предупредил о скором отправлении, а пока он собирался, я забрался в телегу и развалился на мягком сене. Как приедет в город, высадит меня, так что можно смело выходить из игры, на сегодня все.

Дока, как всегда, не было, Игорь, развалившись в кресле, следил за аппаратурой.

- Как там, Макс, все норм?

- Да, все хорошо, а как поем будет вообще отлично. Ты, кстати, сам скоро освободишься?

- Не, - ответил Игорь, - док наказал, буду еще часа 3 с данными возиться.

- Тогда я пойду, до завтра.

- Пока.

Мы на работу сегодня попали, считай, после обеда, плюс время пока я был в игре. Не удивительно, что уже 7 вечера. Для начала я сходил поужинать, потом был душ, а заканчивать день

решил в сети, как обычно, впрочем. На форуме пришлось пройти регистрацию, так как некоторые темы не открывались, недостаточно прав для просмотра, писалось в сообщении. В процессе регистрации требовалась привязка к аккаунту. После мне открылся все тот же личный кабинет, только теперь в 2D версии на обычном экране и более расширенный. Тут даже было отдельное окно моего персонажа в виде 3D модели. Дзирт, дроу-убийца, 10 уровень, значилось в подписи. В личном кабинете можно было делать абсолютно все то же самое, что и в его игровом варианте, но также это была и своеобразная страничка-профиль как в обычной соц сети. Добавляй друзей, слушай музыку, смотри видео, просматривай интересные события, следи за новостями из игры и много чего другого. Новости игры шли как отдельный канал. На первом месте было вчерашнее видео со мной в главной роли, приятно, все-таки. От нечего делать скачал записанный сегодня реплей. Загнал его в видеоредактор и немного обработал, первым кадром показал карту данжа, где я находился, далее показал засаду, ну а затем вообще все происходящие события. Несколько ехидных комментариев в конце и благодарность за просмотр. The End. Вновь открыл канал игровых новостей. "Предложить новость?". Почему бы и нет, видео вполне сносное, можно сказать, что продолжение вчерашнего, хм, так и подпишу, эпичка, часть 2. Отправив на предмодерацию, я решил посмотреть пару серий, но для начала отправился в ресторан, наколдовать чего-нибудь к просмотру. Вернувшись, до сериала уже не добрался. Модераторы мое творчество оценили и быстро приготовили форуму новость, суть которой заключалась в том, что пкшить нехорошо. С каждым обновлением страницы видео набирало очередную сотню лайков, а комментарии я вообще не успевал читать. Впрочем, они были довольно однообразными, типа "Вуахахаха, давно я таких оленей не видел!" или "Вот это нубасы", никуда не делось и вечное "Аффтаржжот". Моя же страница, на которую модеры дали ссылку, как на авторскую, стала быстро набирать подписчиков. Пожалуй, надо валить из онлайна, хватит с меня популярности. Одной волной уже накрыло, после второй могу не выплыть.

Закрыв все, что связывало меня с игрой, я включил серию и перебрался на диван, там и уснул.

Глава 4

Ну, вот же он, день, когда утро можно назвать добрым. Даже при том, что проспал я, будь здоров, с 12 ночи до 12 дня, вставать не хотелось, но голод он такой, такой навязчивый. Повалявшись еще минут 20, я все-таки пересилил себя и сходил позавтракать, а потом снова пересилил себя и поплелся в душ.

Освежившись, полез на форум. Мрак, у моего профиля уже длинная история, открыв ветку сообщений, полчаса ее пролистывал. Внимание дальше первых пары слов не обращал, или "Чувак, поздравляю...", или "Приглашаю тебя...". Были еще варианты, нов те же ворота. Отметив все как прочитанное, стал проглядывать новости игры, из важных была только новость о скором обновлении, читать не стал, лень что-то. Посмотрев на часы, спохватился. Однако уже час дня, надо Игорю позвонить, может, скажет, во сколько мне подойти. Дозвонившись далеко не с первого раза, все время линия занята, я узнал, что в игру раньше 3 часов не попаду. Свободное время отправился проводить в бассейн, давно хотелось, да все времени не было. Вода же снова пробудила чувство голода. Ну, вообще лажа, в ресторан пришлось бегом бежать для легкого перекуса, чтобы опоздать не сильно. О том, чтобы вообще не опоздать, речь уже не шла.

- Привет, док, привет, Игорь, - поприветствовал я их, когда, наконец, добрался до рабочего места.

- Здравствуй, Максим, - ответил док, - у нас никаких новостей, так что можешь сразу загружаться.

Краткость восхитительна, тем более что мне уже не терпелось зайти в игру.

Забравшись в капсулу, я, потратив пару минут на просмотр акка, загрузил виртуал, а оттуда вошел в игру.

Респануло не в городе, а возле него. Если точнее, я находился на обочине дороги возле городских ворот. Причина, по которой меня ссадили с повозки, вероятно, в том, что я не мог оплатить проезд, оффлайн же.

Отдав одну серебряную за вход, я направился в центр города. Для удобства все города делали схожими друг на друга. Шаблон состоял в том, что центром всегда являлась большая площадь. На ней плотным потоком курсировали игроки различных рас и клановых принадлежностей. Они выкрикивали разные предложения купли/продажи/обмена, тут же происходили наборы в различные кланы, собирались пати или даже рейды. Для удобства все основные торговые дома и лавки располагались вокруг площади. Сделал один круг и порешал все свои проблемы связанные с покупкой или продажей чего-нибудь. Именно это мне и нужно было. Но прежде чем приступить, пришлось поискать караванщика. Это потребовало некоторого времени, но я не ошибся, вещи получилось забрать на этой же самой площади. Один из стоящих тут домов носил название "Склад караванщика".

Первым, после склада, попался "Оружейный дом Таура". В нем я обнаружил игрока-гнома 59 уровня. Про таких принято

говорить: поставь, положи, один хрен квадрат. Уж очень сильно этому способствовали широченные плечи и низкий рост.

- День добрый, - поздоровался я, - оружие скупаете?

- Если найдется что-то стоящее, куплю, - скептически осматривая меня, произнес тот в ответ.

Ну да, нуб 10 уровня. Откуда у него может быть стоящий шмот.

Однако по мере того, как я выкладывал прем вещи, на лице гнома все явственнее проступало удивление.

- Дай угадаю, ты пкшник и тебе повезло подкараулить игрока 30+ с 1 хп? - наконец спросил он.

- Не, я данж зачистил. Вот с босса и повыпадало.

- Точно, Дзирт. Ну да, на днях пара твоих видео в новостях была. То-то мне твой ник знакомым показался.

Осматривая вещи, гном рассортировывал их в разные кучи.

- Все, кроме этого, - показал на пару вещей, - я куплю, если по цене сойдемся.

- А с этим-то, что не так?

- Да все так, вещи премиумные, но характеристики уж больно низкие, не продам. Такие относят ювелирам, они на свой крафт (англ. craft - "ремесло") скупают.

- Лады, - я запихнул ненужные гному вещи обратно.

- А за остальное сколько дашь?

- 200 золотом, можешь не торговаться, больше никто не предложит.

Ударив по рукам, совершили сделку. Ювелирный же обнаружился через пару домов. "Ювелирный дом Иллариана", гласила вывеска. За прилавком я встретил, как не трудно догадаться по вывеске, эльфа. Ему я и отдал за 10 золотых вещи, непроданные гному.

- Скажите, а распознать вещь вы можете?

- Да, 1 золотой и распознаю все, что хочешь.

Вытащив из мешка золотое яйцо, передал ему. Эльфу хватило лишь пару мгновений.

- Где же ты его достать-то смог, - его удивление меня порадовало, тем ценнее предмет.

- Держи, я его распознал, теперь и сам просмотреть сможешь.

"Страж Ллос" или "Золотой паук", уникальный пет. Способности зависят от того, как будут распределены очки по мере набора уровней.

- Ммм... Чтобы я на форум не лез, объясни нубу, сколько он стоит.

- Действительно нуб, - обреченно проговорил Иллариан, -

как ты вообще ту эпичку прошел.

- Питомцы бывают двух видов, обычные и уникальные. Обычные, по уровню игры, это те же мобы, правда, дружественные. Ты указываешь им цель, они ее атакуют. Ты им выставляешь стиль поведения, защитный там или наоборот, агрессивный, они его выполняют. А уникальные петы это уже, считай, боты. Они сами выбирают цель, обычно даже более разумно, чем игрок-хозяин, а в зависимости от возможностей противника они сами выбирают стиль поведения и атаки. Уникальных петов мало, очень мало. Только на открытом аукционе продать можно, нигде больше реальной цены не получишь. Вроде, все, подробнее на форуме посмотришь.

На форум я зашел, едва выйдя из ювелирного. Все, что рассказал эльф, подтвердилось, вероятные цены были очень высокими, но без конкретики, вот дорого и все. Про аукцион пришлось читать много, разобраться в этой путанице было не просто, но после н-го перепрочтения в голове, вроде, сложилось некоторое представление, не буду говорить, что все понял, но...

Компания GameSoft создала внутри игры огромную торговую империю, которая позволяла заниматься бизнесом и выводить из игры в реал до 40 тысяч ру в месяц. Всаживать же реальные деньги можно бесконечно, ну, кто бы сомневался. Донат вечен.

Развивался виртуальный рынок довольно быстро, обусловлено это было тем, что компания на первых порах вливала в игру огромные суммы, а со временем этим уже начали заниматься сами игроки. Если в самом начале развития внутри игрового бизнеса все ресурсы по поддержке и обслуживанию игроков шли только через НПС, оставляя голду в игре, и открыто показывая, что тут есть огромные возможности для обогащения, то в скором времени эту нишу заняли игроки. Прокачав какой-нибудь приносящий доход скилл, они стали выполнять туже роль, что и НПС. Компания же, в свою очередь, активно этому способствовала, убирая из игры конкурентов НПСов.

Отдельными пунктами в статье были описаны доходы от владения кланом локации и то, для чего я всю статью и читал, сам аукцион.

Продажа вещей на аукционе осуществлялись только за игровую валюту. Нет игровых денег? Кинь на свой счет деньжат из реала. Кроме продажи существовал вариант обмена, но, естественно, при этом одна из сторон теряла, так как обмен двух равнозначных вещей крайне маловероятен. Продать или купить на аукционе можно было абсолютно все, от участка земли в каком-нибудь райском уголке, до... да до чего угодно! Для этого

надо было всего-то зарегистрировать слот от своего ника и привязать его к своему электронному счету. Далее описать, что продается под этим слотом, выбрать ему категорию и, установив стартовую цену, оплатить проведение аукциона. Оплата зависела от того, на какое время создавался слот.

Конечно, черный рынок при этом также существовал, но компания к этому относилась крайне негативно. Настолько, что перманентно банила всех, как продавцов, так и покупателей. Но, как всегда, во всем и везде, спрос рождает предложение.

Зарегистрировав слот, я привязал его к своему нику и электронному счету. Так как уникальных петов было всего ничего, менее полусотни на все 4 кластера, то возможная цена будет очень высокой. Но продавать ради денег глупо, с деньгами у меня и так все норм, тем более что в ближайшее время они мне, в принципе, вообще не нужны. Я решил, что пета продавать не буду, буду обменивать. Но вот на что? Если не деньги, то вещи, но мой 10 левел не позволяет носить крутой шмот. Если вычесть вещи, остается недвижимость - вообще не интересует.

Слот я все же выставил, а в описании, что я желаю получить в результате обмена, написал на усмотрение другой стороны. Вот так вот, пусть сами голову ломают, а я буду выбирать. Время аукциона 1 день. Оплата - 10 золотых. Надеюсь, это все не зря.

Что же, все дела я порешал, больше мне в городе делать нечего. Проходя через площадь в сторону выхода, с любопытством наблюдал за происходящим набором в пати. Мимо прошел с явным сожалением, эх, скорее бы 30 уровень набить, это тот порог, который позволяет вступать в кланы, набирать пати или даже собственный лоу-левел рейд устроить.

Я пока по уровню нахожусь в нубозоне, а пати полезно именно после 30 уровня, когда монстры начинают иметь реально опасные и непредсказуемые способности. Именно таких и нужно выносить с помощью командной работы. Танк танкует, жрец или маг отлечивает, саппорт переагривает, когда нужно подлечить танка, а стрелок или маг дамажат. Это обычный набор персов для пати, пресловутая классика. Игроки же уровнями повыше частенько собираются в нетрадиционные наборы, пофаниться и просто для новых ощущений. Только одно было неизменным, в пати обязательно был кто-нибудь со способностью лекаря.

Убийц же в состав брали очень редко. Ведь на них также распределялся опыт за вынос моба, а делиться никто не любит. Но не только это, еще дело и в том, что танк брал весь урон на себя, не подпуская моба к дамагерам, бьющим со средней или дальней дистанции. А убийца работал вместе с танком на ближней дистанции и постоянно переагривал на себя, имея при

этом меньшее, чем танк, количество жизни и гораздо меньшую броню. Как саппорт тоже ни о чем. Неудивительно, что убийцы были малораспространенным классом, трудно качаться соло после 30 левела, зато в клановых войнах они требовались как глоток воздуха утопающему. Сильные кланы даже выращивали убийц, специально организовывая для них пати, этим обеспечивая набор опыта.

Город Ликапро был центром локации-спирали, так что, выйдя за ворота, я просто пошел вперед, не раздумывая на счет правильности выбранного направления.

В нескольких сотнях метров от ворот начинался лес, довольно редкий к слову. Первый же встреченный моб заставил меня ностальгировать, полевой заяц, 2 уровень. Вынес небрежным ударом, а ведь всего пару дней назад этот моб принес мне кучу ярких эмоций, отрицательных, но, несомненно, запоминающихся. Лут поднимать не стал, бестолку. По мере продвижения уровень мобов поднимался, вместо одного удара, я наносил два, потом три, а начиная с мобов 6 уровня, стал выполнять комбо. Инвиз же я активировал, когда столкнулся с медведем 10 уровня. Тактика тени себя отлично оправдала, тем более в этом случае. Моб для меня был настолько неповоротлив, что я успел выбить треть хп за один подход со спины. Однако, несмотря на то, что противник был одного со мной уровня, вынес я его легко и непринужденно. Скука, ну.

Нет, ну это просто невозможно... Приключения как на заказ! Выйдя на очередную полянку, обнаружил себя главным объектом наблюдения пяти пар глаз. Глаза находились на мерзких рожах зеленовато-серых человекоподобных тварей.

Гоблин-собиратель. Моб 11 уровня. Вооружен. Атакует физическим оружием. Часто объединен в отряды с себе подобными.

- Мясо? - недоверчиво прохрюкал один из них.

- Мясо, доброе мясо, свежее, - согласились остальные.

- Да не, ребят, я невкусный, - зачем-то начал отнекиваться я, - да и сахар повышен.

Оставив на земле корзинки с собранными травами, гоблины резво повытаскивали разное оружие, топорики, копья, мини-щиты. Чуть присев, они стали совершенно бесшумно подкрадываться ко мне. Если бы не то, что все это действо разворачивалось прямо передо мной, хрен бы я догадался об их присутствии. А то, что они в самый разгар дня крадутся на открытой поляне, их абсолютно не парило.

- Не, ну вы, в натуре, беспалевные черти.

Когда расстояние между мной и гоблинами сократилось до

5 метром, я развернулся и дал по педалям. Мирные собиратели рванули следом. Тех, кто описывал гоблинов, как медленно бегающих особей, разрабы явно проигнорили. Эти же бежали вслед за мной, почти не отставая. Идея растянуть их, как славный фракиец в Колизее, не удалась, мобы так и остались в компактной группе.

- Если вся затея тлен, значит, делай ход конем! - проговорил я себе.

Инвиз форева! Благо повышенное содержание интеллекта позволяло иметь столбик маны, соизмеримый с магом моего же уровня. Проскочив заросли кустарника, скрывшие меня на мгновение, активировал скрытность и резко сменил направление. Чуть вернувшись, подождал, пока пелотон будет пробегать мимо. Гопники вполне ожидаемо рванули напролом сквозь заросли, но не все, последнему я подставил подножку и тут же кинулся его атачить. Черт, они точно в группу объединены, иначе трудно понять, как остальные так быстро вернулись. Копьеносец атаковал меня по центру, его прикрывал гоблин со щитом и кривым мечем, недобитый остался за их спинами, а оставшиеся двое обходили меня со сторон, окружая. Эээ, так дело не пойдет, вернее, пойдет, но тогда плачевно для меня закончится. Сейчас дистанция слишком мала для скрытности, но стоит мне ее разорвать и.... И ничего не произошло, как я не петлял, меняя направление, те двое, которые обходили меня по сторонам, словно привязанные бежали следом. Эпический болван, обругал я себя. Двое остались с недобитком, двое преследовали меня, не этого ли я хотел? Активировав усиливающие умения, внезапную атаку и рассекающий удар, я развернулся и атаковал противников. Меня они, очевидно, не видели и преследовали по запаху (или еще как), так что неожиданная атака заставила стопорнуться обоих. Внезапное нападение позволило вынести треть хп одному из преследователей. От ответной атаки ушел, разорвав дистанцию. Инвиз не спасал в том плане, чтобы зайти к ним с тылу, мобы все равно как-то чувствовали мои перемещения. Поэтому, плюнув на это дело, отключил скрытность и атаковал обоих сразу. Несколько зелий восстановления еще остались, применю, если что. Главное держать их перед собой и не дать взять в клещи, тогда попроще все будет. В ловкости я их превосходил настолько, что, применяя бабочку, успешно защищался от обоих одновременно и даже иногда атаковал, заставляя отступать.

Первоначально комбо бабочки состояло из последовательных круговых ударов, защитного типа, но с ростом ловкости талант поменялся, пришлось пересмотреть свои взгляды на него. Сейчас последовательные круговые удары шли с такой

скоростью, в сравнении со скоростью гоблинов, разумеется, что появилась возможность работать одновременно с двумя противниками. Та же бабочка, но с более быстрым переходом в атаку, если хотите.

Именно это я и делал против гоблинов. Работая против двух врагов, пришлось временно развести клинки и признать их независимыми друг от друга. Теперь обычная схема, когда одна рука атакует, другая дефится, а при необходимости их можно поменять, не работала. Явный недостаток в том, что нет подстраховки, из преимуществ можно выделить то, что гоблины, сражаясь каждый с одной рукой, как бы забыли, что есть вторая. В теории все идеально, а практика как всегда подкачала. Ну не мог я нормально следить за двумя руками одновременно, все равно где-нибудь проваливался. Каждый такой провал компенсировался только ловкостью.

Но все-таки полное погружение шикарная штука! Сам едва поверил, но, когда я попробовал начать смотреть глазами не в конкретную точку, а за нее, чтобы увеличить обзор, как ситуация стала исправляться. Координация серьезно улучшилась и постоянно появляющиеся бреши в обороне ушли из рисунка боя. Ситуация сложилась так себе, не вашим, не нашим. Гоблины постоянно пытались пробиться через защитное комбо, а я успешно отбивался, практически не пробуя атаковать. Паритет сохранялся около минуты, потом все поменялось. И не в лучшую для меня сторону. Один из мобов на время разорвал дистанцию и начал меня обходить. Полностью вложиться в атаку на второго нельзя, так как сразу схвачу подлянку со спины, но что-то делать надо.

Не знаю, скорее всего, тут сыграло отсутствие опыта, я так и не предпринял контрмер против окружения. И когда мобы начали атаковать с двух сторон, удары я начал пропускать, один, еще один, и еще…

Как же я разозлился, нет, не так, я буквально впал в бешенство. Бессилие просто довело меня до ручки. Вспыхнула и замигала вкладка с новым сообщением. Не сейчас, ***ть! Подставив мобу с меньшим количеством хп спину, я прыжком атаковал другого. Вышло удачно, я сбил противника с ног, тут же развернулся и кинулся в атаку против моба, стоящего на ногах. На его, теперь уже, какие-то вялые попытки отбиться внимание просто не обращал. Удар, удар, удар, еще удар! Держи, сука! Вроде я еще что-то кричал, не помню.

От нахлынувших чувств отошел минут через 10. Какого черта? Что это было?

Разгадка нашлась в открытой вкладке.

Получено новое классовое умение "Ярость Берсерка"

Что-то я вообще о возможности получения новых умений не слышал. Хотя форум я перечитал уже вдоль и поперек, что там за умение-то? Через личный кабинет зашел на станицу классовых умений.

Ярость Берсерка - в крайне тяжелой ситуации воин впадает в исступление, его ярость затмевает разум. Защита уменьшается на 50%. Сила и ловкость мгновенно увеличиваются на 20% (+1% за каждые 10 уровней игрока). Длительность вариативна. Перезаряд не требуется. Умение снимает дебафы оглушения, устрашения и паралича. Пассивная способность.

Даже не знаю, как реагировать, с одной стороны приятный бонус на ровном месте, а с другой, опасное умение, так разозлишься ненароком и, вместо того чтобы в нужное время отойти в оборону и принять пару зелий восстановления, на амбразуры кинешься. Еще и пассивное, то есть мне теперь вообще без вариантов.

Что еще примечательно, так это то, что я не мог вкинуть в это умение свободные очки. Кстати, об очках, я в состоянии берсерка не заметил ап уровня. Вот и отдохну заодно, пока буду поинты раскидывать. Собрав лут, я улегся на траву и открыл личный кабинет

Дзирт, дроу. Уровень11.

Основные характеристики

- Сила - 16 (15+1)
- Интеллект - 29 (23+6)
- Жизнь - 15
- Ловкость - 44 (38+6)

Свободных очков для распределения - 4

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 13
- Вероятность критического удара - 12
- Вампиризм - 12
- Отравленный клинок - 11
- Рассекающий удар - 11
- Внезапная атака - 13 (12+1)
- Скрытность - 22 (19+3)

- Ярость Берсерка - 10
Свободных очков для распределения - 8
Страница талантов
"Владение двумя клинками" - специалист, 52.
"Восстановление жизни", - ученик, 37.
"Метание клинка" - новичок, 6.
"Бабочка" - специалист, 51.
"Мотылек" - специалист, 51.
"Умная защита" - специалист, 52.
"Уклонение" - специалист, 51.
"Ярость" - специалист, 51.
"Жадность" - *новичок, 4.*
"Стремительность" - специалист, 51.
"Алхимик" - специалист, 51.
"Проникающая атака" - специалист, 51.
Свободных талантов для распределения - 3

По +1 силе и жизни, +2 в ловкость. Интеллект по традиции остался обделенным. В скрытность кинул +2, в вампиризм остальные 6 очков, уж очень мне нравится, когда от врага при моих атаках тянутся едва заметные лечащие меня зеленые линии. Раньше не хотелось развивать какое-либо умение в ущерб остальным, но сейчас, пожалуй, стоит попробовать.

Решил поднять уровень *"Метание клинка"* до специалиста, как буду в городе, куплю перевязь для метательных ножей. Раньше я об этом не задумывался, но после сегодняшней стычки с гоблинами мысль об атаке метательными ножами из инвиза на расстоянии стала весьма привлекательной. Новый талант *"Двурукий"* был развитием *"Метания клинка"*. Уровень новичок позволял атаковать бросками с двух рук одновременно, но со скоростью 50% от бросков с одной руки. То есть, баш на баш. Но талант можно будет развить, верно?

Однако вернемся к нашим баранам, вернее, гоблинам. Надо забрать оставшихся, чисто из принципа. Вернувшись обратно, мобов не обнаружил. Чтобы найти их пришлось пройтись до той полянки, где я впервые с ними столкнулся. Тройка гоблинов неспешно собирала травы и раскладывала их по корзинкам, о своих пропавших соотечественниках они не вспоминали, а две стоящие в одиночестве корзины ни на какие мысли их не наталкивали. Одним словом, мобы.

Скакнув в инвиз, стал подбираться ближе. Естественно, первым делам следует вынести моба с меньшим количеством хп. Когда до сидящего на коленках моба, выбранного первой целью, осталась всего пара метров, он поднял голову и начал тревожно осматривать окрестности. За оружием пока не потянулся, но

зачем ждать. С расстояния двух метров прыжок вышел отличным и без разбега. Длина мечей в аккурат позволила нанести режущий вертикальный удар двумя клинками, приятно порадовал глаз выпавший крит. Этой атаки, даже без активации дополнительных умений, хватило, чтоб слить моба. В моем понимании все произошло очень быстро, гоблины же успели вскочить на ноги и достать оружие. Следующей целью я выбрал копьеносца, у него была возможность атаки с большей дистанции, чем у второго, который имел щит и изогнутый меч, защита же была, наоборот, хуже. Воспользовавшись тем, что гоблины стояли на одной со мной линии и ближе был именно копьеносец, активировал все доступные умения и кинулся в бой. На очень короткой дистанции копье оказалось малополезным, так что теперь главное не дать гоблину разорвать дистанцию и прикрыться щитоносцем. Но ИИ моба оказался очень слабым, противник так и стоял, бездумно орудуя копьем. А я же, в свою очередь, постоянно перемещался, сохраняя близкую дистанцию и держа второго моба за спиной первого. Довольно скоро столбик жизни противника приблизился к нулю. Еще удар и мы остаемся вдвоем, моб, который до этого не мог ко мне дорваться, и я. Нет смысла заострять внимание, одинаковые уровни тут не показатель, последний моб был вынесен с преодолением чисто символического сопротивления. Собирая лут, подобрал и корзинки, может, получится и их загнать, не зря же гоблины корячились. Задумался, что же дальше, продолжать качаться с риском, в конце концов, быть слитым мобами, или вернуться в город, сдать лут и прикупить чуток зелий. Второй вариант понравился больше.

До города я добрался за полчаса, не меньше. Мельком прошелся взглядом по площади в поисках лавки травника, похожего названия не нашел, так что начал посещать все похожие. "Дом чародеев Аарона", "Волшебная лавка Трауба" и еще пара домов с плохо запоминающимися названиями ничего не принесли. Нужный мне дом оказался с неброской вывеской "Зелья и эликсиры". И все, привычного имени владельца дома не было.

- Здравствуйте, - в который раз поздоровался я, - вы лут покупаете?

- Лут бывает, разный, - ответил мне стоящий за прилавком человек.

- Если вы хотите продать оружие, то вам точно не сюда, - добавил он.

Вместо ответа я выложил на прилавок те самые корзинки гоблинов.

- По 10 золотых за каждую, - практически мгновенно ответил торговец.

- Вы их даже смотреть не будете, что ли? - удивился я.

- Мне такие часто приносят, состав постоянный, цена стандартная, осматривать - только время терять.

Сдав ингредиенты и купив средние зелья восстановления, малые уже были малы, уж простите за тавтологию, я отправился в оружейный дом. Гном Таур был на своем месте, прем вещей в луте не было, но простые он забрал все. У него же я приобрел перевязь с метательными ножами. С помощью советов Таура сразу ее и подцепил. Надевалась она под плащ и выглядела как крепления от обычного ранца, но без оного, при этом на груди было диагональное пересечение ремней крестом. 8 ножей расположились поровну в железных гнездах с каждой верхней стороны креста. Рукоятками ножи были направлены к центру груди, так что правой рукой нужно было вытаскивать ножи с левой стороны и наоборот.

Новый сюрприз ожидал меня на площади. Сюрприз в виде встречи со старыми друзьями.

- Смотри, вон он! - услышал я возглас за спиной, когда вышел из оружейной лавки.

Внимание не обратил, просто услышал и все, мало ли, кому кричать могут, я-то тут при чем. Оказалось, при всем. Понял это, когда мне на плечо опустилась рука и, как только я начал поворачиваться к ее владельцу, как с другой стороны последовал неслабый подзатыльник. Эти рожи и узнал с полувзгляда. Крушитель и Кимелиан, те самые, которых я немного нагнул в данже. То, что на меня сразу не напали со спины, объяснялось лишь тем, что мы находились в городе. Стража быстро прекратит любые разборки, да и репутацию дракой можно в хороший минус загнать.

- Привет, неудачники, - как можно шире улыбнулся я.

- Что же вы мне такие подарки галимые оставили, пару золотых выручил и все.

- Ты, ты... - начал заводиться Кимелиан, - ты вернешь мне вдесятеро больше.

- Вот именно, еще ты нам должен 10 своих смертей. Мы уж свое заберем, не сомневайся.

- Какие вы жестокие, а может не надо? Я больше не буду, правда.

То, что два нуба пытались мне угрожать прямо в лицо, при этом, не имея возможности что-либо выполнить, меня откровенно забавляло.

- Да, смейся, но стоит тебе выйти из города, там и посмотрим, - ответил Крушитель, а уходя напоследок бросил, - хорошо смеется тот, кто смеется последним.

- Хорошо смеется тот, кто умеет смеяться. А последний обычно тормоз, - ввернул я ему.

Мстители отошли на другую сторону площади и стали внимательно следить за моими перемещениями. Да уж, а мне тут как раз нечем заняться, надо идти продолжать качаться, но с такими попутчиками что-то не очень улыбается. Открыл карту, из города 4 выхода, но так как я нахожусь на площади, то куда бы я ни пошел, эти увяжутся следом. Значит, будем хитрить. Прикинув примерный маршрут, кивнул сам себе, типа, нормуль, пойдет. И с позитивными мыслями двинулся к ближайшей ко мне улице. Она вела к Северным воротам, мне же надо было выйти через Восточные. Первый раз я вообще-то выходил через Южные, где начинался первый виток локации-спирали и, соответственно, были самые слабые мобы. Но за сегодня прошел целый с четвертью виток и в город вернулся с востока. Туда же я хотел попасть и сейчас. Но, сначала нужно запутать преследователей. Пройдя шагов 30 по улице как бы невзначай обернулся, все нормально, идут, голубчики. Как привязанные идут. Не дойдя до ворот десяток метров, активировал инвиз. Тут же перебежал на другую сторону улицы. Это была слабая сторона нехитрого плана, улица своей шириной похвастать не могла, так что, если бы эти двое догадались разделиться и пройти на расстоянии пары шагов друг от друга, то моя затея с инвизом провалилась бы. Но, нет, вместо этого преследователи ускорились и вышли за ворота. Ну, все, ищи ветра в поле. Развернувшись, спешным шагом отправился к восточному выходу.

И все-таки сегодня не мой день, ну не прет и все, что тут поделаешь. Когда я неторопливо выходил из города, то случайно заметил пресловутую парочку. Повезло, что увидел их первым и тут же активировал скрытность. Не люблю такие совпадения, очень не люблю. Но, хоть понятно, что они тут делают. На выходе чего-то ожидали игроки, собранные в пати, об этом ясно говорили специальные значки отличия, расположенные возле ников. Стоит сказать, что игроки высокоуровневые, не 100+, но почти. Уровни всей пятерки лежали в промежутке от 80 до 85 левела. Вот на них и глазела толпа низкоуровневых игроков. А пока все были заняты просмотром, я аккуратно сошел с дороги и двинулся вдоль нее, подальше от скопления игроков. Когда я почти обогнул всю группу, один умник из собранного пати развернулся в мою сторону. Что-то пробормотал и развел руки, сияние, раздавшееся от этого во все стороны, сняло с меня инвиз.

- Вон он, Кру, скорее! - незамедлительно раздался выкрик.

- Вот че у тебя за шило заиграло, а? - обратился я к игроку хай левела.

- Да просто, любопытно было, - пожав плечами, ответил тот.

- Ну, мля, знаешь, где я твое любопытство видел?

Но не время для споров, совсем не время. Надо ноги делать, так как парочка стремительно приближалась. Активировать инвиз не получилось, вообще лажа.

- Э, любопытный, долго я еще скрытностью не смогу пользоваться?

- У нас же пропасть в разнице уровней, так что, около получаса, подстава вышла, сорь, не хотел, - начал он извиняться.

Дослушивать не стал, в город вернуться не получится, точка невозврата пройдена, так что выход один, бегом лес и полчаса помарафонить. Мелькнула и такая мысль, да что мне сделают-то два нубаса на 3 уровня ниже. Зельем восстановления я закупился, выкручусь. Заманчиво, но оставлю как крайний вариант. Недооценка противника и не таких как я губила.

Все это пришлось обдумывать на бегу, а как иначе. Иначе был бы сразу последний вариант. Но тут в голову закралась еще одна мыслишка, довольно подленькая, если честно. Закралась она после того, как до меня дошло, что мои преследователи бегут явно медленнее меня. А будет весело, решил я. До леса каких-то 20 метров, вот за время пока я пробегал это расстояние, умудрился зайти в личный кабинет и включить запись реплея, куда ж без этого. Сейчас буду знакомить своих "заклятых друзей" с недавними знакомыми. Хорошо, конечно, что преследователи бежали медленнее меня, но был тут и отрицательный момент, бегая по лесу, то тут, то там натыкался на различных мобов, а когда притормаживал, давая преследователям немного приблизиться, приходилось вытаскивать клинки из ножен и разбираться с мобами. Времени же для этого не хватало, так что за мной понемногу вырос паровоз. Но всему приходит конец, моему забегу тоже, вскоре я набрел на ту самую полянку, где сегодня наткнулся на гоблинов. Нашел, ура! Выскочив к ним, как чертик из табакерки, начал громко орать: "Мясо, мясо!" Явно согласившись со мной, зеленокожие оперативно подоставали оружие и приготовились меня встречать. Не, не угадали, но нужного эффекта я достиг, сагрил всех на себя, теперь можно и обратно. Резко поменяв направление, побежал на встречу к преследователям, ща я вас, уроды, познакомлю с вашими родственничками.

Что и говорить, импровизация сыграла на ура! Шедший, теперь уже навстречу мне, трейн я просто обогнул, но тут в него влились гоблины, так что, этот поезд стал довольно опасным, с билетом в один конец к точке возрождения.

Пробежав еще шагов 10, увидел бегущих на меня

Кимелиана и Крушителя.

- Ну что, сученыш, отбегался, - проорал в мою сторону Кимелиан.

Эй, а ведь комитет по встрече любезничать явно не настроен. Ну, ничего, сделав новый поворот на 90 градусов, просто побежал прямо. А вот сзади развернулось все действо. Итак, роли я распределил, завязка сюжета произошла, так что теперь можно вернуться и посмотреть на кульминацию. А заодно и в развязке поучаствовать.

Более медленные мои преследователи столкнулись с гоблинами и еще десятком разных мобов, что и говорить, никогда ранее охотник так быстро не превращался в жертву.

Наблюдая, как мобы подчистую разделывают этих игрочков, я чувствовал себя этаким закулисным манипулятором, выполнившим свою работу чужими руками. Но тут мелькнула мысль, а вдруг ребята подумают, что это все случайность, нет, нет, надо им как-то намекнуть, что ли.

Приблизившись чуть ближе, чтобы меня можно было увидеть, прокричал

- Крушитель, давай, покажи зеленокожим! Представь, что это я на их месте.

- Кимелиан, Кимчик, давай же, немного уже осталось, ну, вам, в смысле. Не зря же я друзей со всего леса собирал, правда?

Какие-то они не разговорчивые, не в настроении может? Хоть бы что-то в ответ кинули.

Дождавшись концовки спектакля, отключил запись. Дальше интересного не будет, вернее, не должно быть. Когда гоблины отошли, я добил пару оставшихся мобов и собрал лут. Ну, порезвились и хватит, пора и честь знать. Времени осталось немного, а респануться завтра хочу в городе.

На входе в город встретил все то же пати. Чего они стоят тут? Когда проходил мимо, меня окликнул тот самый чел, который снял с меня инвиз.

- Дзирт, подожди, - подойдя, продолжил, - ты как, все ОК?

- Как видишь, да. Твоими стараниями побегать чуток пришлось, а так пойдет.

- Саид, - он протянул руку, которую я без всяких отрицательных эмоций пожал.

- Ты уж прости, я в пати жрец, вот и применяю при каждом случае способности, показалось, что тень какую-то увидел, действовал не раздумывая. А куда эти делись?

- Мой фан-клуб? Они знакомых встретили, пикник решили вместе устроить. Ну, костер, песни, пляски и все такое. Если хочешь, заходи сегодня вечером на мою форумную страницу, я

видос выложу.

Саид хочет добавить вас в друзья

Принять/Отклонить

Приняв предложение жреца, отправился на главную площадь города, по привычке перепривязался, перестраховываясь. Разнесши по лавкам кузнеца и кожевника немногочисленный лут, вышел из игры.

- Макс, что у тебя там сегодня стряслось, у нас опять кое-что сгорело, на этот раз из разряда измерительной аппаратуры.

Подтверждать его слова явно не требовалось, несмотря на гул вытяжки, все еще слышался паленый запах и даже дым был виден местами.

- Да новое классовое умение получил, берсеркер, сам ничего не понял, очень все странно вышло, разозлился и тут как волной накрыло.

- Новое классовое умение? Да ну, ересь же, - сомненья в его голосе хоть отбавляй, - ты ничего не путаешь?

- Смотри сам, - усевшись за комп, открыл форум, а войдя в свой профиль, показал ему в личном кабинете классовые умения.

- Анриал, вот это баг. Никогда такого не встречал. Рассказывай подробно, что там было.

Пересказав в максимальных подробностях бой с гоблинами, в ответ услышал лишь осознание Игорем собственного приговора

- М-да, а я все пропустил. Ну, все, писец мне, вот тем самым сгоревшим аттенюатором меня док и перетянет.

- Да ладно тебе, там ничего и нельзя было увидеть, тем более что у тебя тут авария была.

- Угу, - грустно кивая головой, согласился будущий штрафник.

Быстро смотавшись в душ и ресторан, залез на форум. Нового вроде, ничего, на моей странице немного выросло число подписчиков, добавилась пара сотен новых сообщений, а в новостях все то же анонсирование обновления. Загнав в видеоредактор скачанный реплей, немного над ним подшаманил. Первым кадром шло описание ситуации, о невозможности использования инвиза и преследованием меня двумя, уже знакомыми аудитории, персонажами, Кимелианом и Крушителем. Дальше шла основная запись погони. Чем все заканчивалось, я думаю, рассказывать нет смысла.

Предлагать, как новость в основной канал не стал, не актуально уже. А вот на свою страницу выложил, почему бы и нет. Сегодня решил не соблюдать традицию, надоело засыпать под сериал, сегодня вместо него поставил плейлист записей-гайдов игр лучших убийц RU кластера. Около часа высматривал новые

тактические приемы и особенности использования данного класса персонажей, но авторы словно издевались. Применяйте скрытность чтобы зайти из-за спины, используйте особенности местности и обстановки для неожиданной атаки. Это что, советы капитанов? Ну, трудно же по-другому назвать эти гайды.

Заснул я под включенный сериал.

Глава 5

Часть 1

Выдержка из доклада начальника службы безопасности членам правления компании GameSoft.

"...На сегодняшний день сложилась шаткая система равновесия, в которой GameSoft имеет возможность противопоставлять себя конкурентам благодаря техническому лидированию. По результатам аналитического отдела службы безопасности СБ, нынешний технологический разрыв длительностью в год приведет в дальнейшем к созданию монополярного рынка и полному его контролю исключительно GameSoft'ом. WorldQuests, MagicPoint, Warhammer, наши ближайшие конкуренты, не будут иметь иного выхода, кроме как стать дочерними структурами под нашим руководством. Развитие подобного сценария возможно в том случае, если в ближайшее время будут выпущены и поступят в продажу анонсированные ранее капсулы нового поколения. И чем скорее они будут выпущены в массовое потребление, тем меньше будет возможностей для наших оппонентов не допустить монополии GameSoft'а. Крайним сроком выпуска капсул в свободную продажу аналитики считают временной интервал в 3 недели. По истечению этого времени компания проиграет гонку, даже если после выпустит капсулы. Предпосылкой для подобных выводов стало подание прошения компанией WorldQuests о создании международной игровой комиссии по расследованию факта мошенничества компанией GameSoft. Предметом мошенничества названы "несуществующие" капсулы с 3 степенью погружения. Нас обвиняют в черном пиаре и требуют предоставить работающие капсулы для проведения экспертной комиссией экспертизы на заявленные характеристики. В настоящее время наши люди в Международном комитете по играм выигрывают для нас время, задерживая рассмотрение и огласку прошения. Далее предсказать развитие ситуации несложно, к прошению присоединятся MagicPoint и Warhammer. GameSoft, в свою очередь, попробует опротестовать решение о проведении экспертизы. Максимум, насколько получится оттянуть проверку - 3 недели. После этого мы или представим капсулы, или нас публично растопчут. Это будет крах компании.

Второй частью доклада является освещение событий вокруг

отдела Евгения Николаевича Гладковского. Созданный менее полугода назад отдел предисследований сейчас занимается проблемой безопасного использования капсул 3 поколения. Единственным человеком с достаточным для проведения исследований коэффициентом погружения в виртуал в настоящее время является Розов Максим. На данный момент он наиценнейший ресурс компании. Не далее, как вчера поступила информация, что им всерьез занялись компании WorldQuests и MagicPoint. Они объединили усилия для поиска любой информации о нем. Возможными методами воздействия на него считаются прямая вербовка, шантаж, физическое устранение. Так как объект находится под круглосуточным наблюдением СБ GameSoft'a, то добраться до него с наскока не получится, поэтому ближайшую неделю можно ожидать вербовку через цифровой мир "Игроземье". Но даже в этом случае исследования будут продолжены, а если понадобится, объект будет насильно помещен в игровой мир, подобные методы уже существуют. В целях устранения возможностей шантажа мы уберем из поля зрения единственных родственников объекта - родителей. Достаточная компенсация перекроет все возможные неудобства. Единственным выходом для конкурентов останется физическое устранение объекта исследований. Предотвращение этого является первоочередной задачей СБ".

*****

После переезда в здание компании на временно безвыездное проживание я получил практически свободный график работы. А значит просыпаться можно не по будильнику, а по велению души. Но сегодняшнее утро стало неприятным исключением, меня разбудил звонок коммуникатора. Звонил Игорь.

- Угу, - сонно пробормотал я.

- Макс, давай шустрее решай утренние дела, полчаса тебе на это, потом к Евгению, понял?- протараторил он в трубку.

- Ооо-га, - зевнул я в трубку.

- Ты меня точно услышал?

- Ну, маааам, можно я еще посплю, - попробовал потроллить я.

- Смищно, я оценил, - и повесил трубку.

Чтобы вложиться в полчаса пришлось поторопиться, но я успел, правда, при этом остался без завтрака.

В кабинете, кроме Евгения, снова был тот самый безопасник. Кажется, предмет разговора начинает проясняться.

- Здравствуйте, - поздоровался я.

- Привет, Максим, - ответил мне Евгений, безопасник лишь

кивнул.

- К тебе есть пара просьб. Ничего сверх сложного, но без твоего участия не обойтись, - начал разговор мой начальник.

- Да, слушаю.

- В ближайшие дни с тобой свяжутся наши конкуренты, предположительно для вербовки либо шантажа через твоих близких. Вербовка будет производиться через мир игры, так что нам она не опасна, мы уверены в твоем благоразумии. А вот твоих родителей нам нужно спрятать на некоторое время как можно дальше. И в этом нам потребуется твое участие.

Пфф... С места в карьер, нельзя так с самого утра. Еще не проснулся толком, а тут на тебе, вербовка, шантаж. А что я родителям скажу? Примерный диалог тут же выстроился в голове. "Привет, Пап, там сейчас к вам заедут люди из охраны и отвезут вас в безопасное место. Что? Нет, ты же знаешь, я не курю. Я тоже не про сигареты. Нет, ничего не пил. Подробности не могу рассказать, это по моей работе. Нет, не по той, я же говорил, что уже в другом месте работаю. Вещи не берите, вас обеспечат всем необходимым. Я перезвоню". Да ну, бред какой-то.

- Не вопрос, когда надо позвонить? - тем не менее, ответил я.

- Чем скорее, тем лучше, желательно прямо сейчас.

С родителями я редко созваниваюсь, не то, чтобы отношения плохие, нет, но как-то так выходит, что чаще, чем раз в неделю ни я им, ни они мне не звоним. О смене работы я говорил, но без любой конкретики. Теперь же пришлось сообщить, что родителей перевезут на некоторое время пожить в другое место, опять же, без всяких подробностей. Хорошо, что отец человек понимающий, не стал упорствовать. Хотя, скорее всего, он просто мне не поверил.

- Хорошо, с этим разобрались, - подытожил Евгений, - Юр, начинай.

- Буду краток, все сводится к тому, что менее чем через 3 недели капсулы должны быть готовы к масштабному выпуску.

- А откуда взялись ограничения по времени?

- Оттуда, что на GameSoft подан иск по факту мошенничества. И через 3 недели капсулы должны быть представлены, как опровержение, - ответил Евгений.

- Дайте угадаю, чтобы ускорить исследования, мне нужно будет больше времени проводить в игре, не так ли?

- Именно, но док считает, что риск минимален, так как за прошедшую неделю не было выявлено никаких аномальных изменений игрового процесса связанных с твоим профилем.

Ну да, конечно, это если не брать в расчет вчерашний баг с

берсеркерством. Что-то мне кажется, доку об этом Игорь рассказать "забыл". Насколько все опасно? Кто знает, уж слишком компания заинтересована в проведении исследований, чтобы рассказывать мне о всевозможных рисках. Уверен, они заперли бы меня в игре на постой и снимали бы все нужные им данные, будь у них возможность. Или, может, я слишком себя накручиваю?

- Насколько вы хотите увеличить игровое время?

- На 2 часа. Если хочешь, мы снова пересмотрим условия контракта.

- Да нет, смысл, по деньгам я и так не обижен. А что будет, если мы не успеем?

Евгений обменялся с Юрием мрачными взглядами, после паузы безопасник ответил

- Да много чего будет. О будущей монополии Геймсов можно будет забыть, более того, мы из лидеров окажемся в роли догоняющих. Если конкуренты добьются признания общественным мнением невыполнение обещаний как факт мошенничества, то GameSoft получит огромный удар по репутации и различные санкции против компании. А там под шумок и технологию капсул скопируют. Возможно, компания как самостоятельная единица рынка вообще перестанет существовать.

- Ладно, думать тут особо не о чем. Что 7 часов, что 5, разницу я не почувствую. Если это все, то я, пожалуй, пойду.

- Максим, - окликнул меня безопасник, - тебе много чего расскажут про GameSoft. И кое-что окажется правдой, ведь такую компанию нельзя создать без грязи, но не стоит верить всему. Многое зависит только от того, с какой стороны смотреть на факты.

*****

Однозначно, вся эта суета начинает меня накалять, каждый день новые радости. Морально отдохнуть получается или в игре, или когда сплю. Но если смотреть с этой позиции, то на два часа больше в игре - на два часа меньше возможных "подарков" в реале.

Нервозное начало дня подогрело чувство голода. Пожалуй, стоит отзвониться Игорю.

- Здоров, я тебе скоро нужен?

- А ты уже или еще?

- Если ты про свой утренний звонок, то уже, а если про мой завтрак, то еще.

- Можешь смело валить хавать, тут еще около часа будут данные вчерашней игровой сессии обрабатываться, так что сейчас ты мне нужен как телеге пятое колосе, - хохотнул он.

На еду я потратил не более 20 минут. Сказалась

холостяцкая натура, привык хомячить быстро. Чем занять оставшееся время? Конечно же, полазить на форуме. Зашел на пару минут, а часа как не бывало. Эйнштейн, старик, ты не там искал. Не стоит пытаться преодолеть скорость света, был бы у тебя доступ в инет, теория относительности имела бы совсем другие доказательства.

Главной новостью была вышедшая обнова. Ну, вышла и вышла, потом почитаю. На моей странице все как обычно, порции лайков и комментов. Вчерашнее видео тоже не осталось неоцененным. Читая отзывы, даже нашел пару просьб о разрешении перерепостить. Да не вопрос, открыв настройки, сделал все видео страницы абсолютно открытыми. Порадовало то, что поток новых сообщений стал значительно скуднее, вот и славненько. Из пары сотен написанных отфильтровал чуть более 100, приглосы и пожелания, благодарю, но пас. А вот оставшиеся были предложениями по аукциону. После беглого просмотра первого десятка сообщений, меня стали одолевать ни разу не смутные сомнения о разумности авторов. Чего там только не было! Просьба поменяться на дешевую безделушку (обалдеть просто), просьба подарить (ага, щаз), один чел даже предложил на обмен собственный клан с замком (не представляю, зачем он мне). Остальные были предложениями по обмену на деньги (что-то я не понимаю тогда, а чем обмен на деньги отличается от продажи). От дальнейшего просмотра меня оторвал звук коммуникатора. Знал, знал же, что опять перемудрю со временем, вот и поставил будильник. Как оказалось, не зря. Собравшись, спешным шагом двинулся в лабораторию.

*****

- Вы действительно считаете, что увеличение игрового времени необходимая мера?

- Да, лучше перестраховаться. На кону стоит слишком многое, чтобы оставлять результат на "авось, да прокатит". Времени крайне мало.

- Также на кону стоит жизнь нашего сотрудника. И это мне сегодня придется ему говорить, что риск минимален, хотя это не так.

- Док, вся ответственность на мне. С какой стати Вас стала заботить этическая сторона работы.

- Да с такой, что при дальнейшем увеличении времени от 5 часов и выше, риск "зависнуть" у Максима увеличивается экспоненциально. Еще один овощ вместо работника мне не нужен. Времени нет искать другого.

- Времени нет и с этим работать в привычном для нас графике.

- Тогда можете прямо сейчас искать кого-нибудь с коэффициентом погружения хотя бы выше 80.

- Можем начинать? - удивился собеседник, - Док, поиск и не прекращался. А почему риск увеличится именно для Максима?

- У него слишком резко поменялась обстановка. Нет привычных развлечений, прогулок на свежем воздухе, новых знакомств, нет активной половой жизни. Но особенно риск велик от того, что до работы у нас Максим никогда не играл в "Игроземье".

- Что предложите, дать ему выходной и нанять проститутку? - иронично спросил Евгений.

- Я бы не был столь категоричен в терминах, но провести что-то вроде корпоратива на открытом воздухе и помочь ему расслабиться было бы очень полезно.

- Док, судьба компании у нас в руках, а вы предлагаете вывести из строя коллектив на 2 дня. Да нас за это четвертуют. На это никто согласие не даст точно. Тем более в это время, когда конкуренты только и делают, что ищут лазейки к нам.

- И все же эмоциональную разгрузку устроить надо. По показаниям приборов, Максим все больше увлекается игрой. Его уже можно сравнить с наркоманом на ранней стадии. И это только от того, что сейчас свое лучшее время он проводит именно в игре, а теперь будет проводить еще больше.

- Что же, спорить не буду, это в наших интересах. Обещаю, что-нибудь придумаем.

*****

В лабораторию вошел как триумфатор, еще бы, я не опоздал, редчайшее из событий. Дока в поле зрения видно не было, а Игорь с помощью двух помощников опять что-то монтировал.

- Макс, прыгай в капсулу, грузи виртуал, но игру пока не запускай, док просил его дождаться, минут через 10 будет. Не знаю, полазь по своему профилю или еще чем займись.

- А вы что делаете? -укладываясь, спросил я.

- Дополнительные регистры памяти ставим. Ты же теперь дольше в игре будешь, вот и инфу придется быстрее обрабатывать.

Умостившись, загрузил виртуал. Тут же вспыхнула и замигала новая вкладка меню.

Доступно новое обновление. Предположительное время установки 8 минут 23 секунды.

Обновить до актуальной версии?

Да/Нет?

Начав обновление, по привычке полазил по своему

профилю. Наверное, каждый игрок так делает - шерстит свою статистику: количество убийств мобов/игроков, отношение убитых мобов/игроков к своим смертям, общий нанесенный урон, средний урон за удар, средний уровень убитых мобов и еще десяток разных менее значимых составляющих. Далее просмотрел окна умений, основные, классовые, таланты. Прикинул, что надо качать в первую очередь, что развивать приоритетно. Да, так делают все игроки, статонудство - это у нас в крови.

Перейдя обратно на вкладку обновы, обнаружил новое сообщение

На капсулу установлена актуальная версия "Игроземья"

Ну, не зря время терял, уже хорошо.

- Максим, приветствую, - раздался голос дока.

- Привет, док, - ответил я.

- Виртуал загружен?

- Да, давно.

- Отлично, там должно было появиться оповещение об обновлении, его пока ставить не нужно. Наша капсула во многом экспериментальна, так что она может работать и без обновления.

Вот знакомо, да? То самое чувство, когда приходится через себя выталкивать, что ты уже накосячил, при этом абсолютно на ровном месте.

- Док, я пока ждал, запустил обнову, извините, не знал, что нельзя...

- Остановите обновление! - прервал меня док.

- Поздно, оно еще перед вашим приходом установилось. А разве его трудно удалить? Оно же всего 8 минут грузилось, сделаем откат и все.

- Плохо. Очень плохо. Если было бы так все просто, я бы не переживал. В капсуле не предусмотрен откат. Чтобы вернуть прошлую версию, нужна полная перепрошивка, а это около 10 часов. Но ладно, ничего такого уж страшного не произошло. В обновлении ввели такое понятие как шкала бодрости. Я не уверен точно, но боюсь, что с этим новшеством игра станет еще более походить на реальность. Это хорошо для наших исследований, картина данных будет полнее, но и для вас риск тоже с этим повысится. Максим, если будет происходить хоть что-либо странное, отличное от обычного игрового процесса - не медлите, тут же выходите из игры. Если только мы не вмешаемся и не скажем, что все в порядке, ясно?

- Да, док, полностью.

- Тогда удачи и хорошей игры!

С этим напутствием я нажал загрузку. Первым что увидел, было развернутое сообщение о произошедшем обновлении и

соответствующем описанием к нему. Шкала бодрости, сниженный уровень для групп игроков, развитие ресторанной бизнес отрасли и многое другое. Любопытно, однако. Клик по ссылке запустил встроенный браузер. Ну, что у нас тут. Прочитав особенности обновления, пришел к выводу, что да, док был прав, реалистичность точно повысится. Бодрость это новая основная характеристика. Повышается сама с каждым уровнем. Любое действие игрока, так или иначе, понижает уровень бодрости. А когда уровень падает на ноль, начинает отниматься жизнь. И так, пока не отправишься до точки возрождения. Пополнить уровень можно привычным для реальной жизни образом - перекусив. Также немного поднять бодрость можно непродолжительным сном. Но продукты надо где-то покупать. С этим связана еще одна обширная часть обновы - рестораны, таверны, закусочные и прочие питейные заведения. Все съестное теперь содержит в себе энергию. Энергия поднимает уровень бодрости. Так что, в зависимости от желания, игрок может купить некоторые продукты и закинуть их в мешок. А когда припрет, перекусить и продолжить кач.

Также в описании сообщалось, что в обнове появилась возможность, о которой так давно просили пользователи, создание группы лоулевел игроков от 15 уровня для объединения игрового процесса. Объединение игроков развивает командное мышление, а также позволяет выбранному из игроков лидеру вести игру по своему видению. Тоже интересный момент, самому качаться мне уже поднадоедать стало. У меня 11 уровень, значит, шустро добиваю еще 4, может даже за сегодня, и ищу себе группу, желательно на постоянной основе.

Но нет, сначала нужно закрыть аукцион по обмену пета. Времени около часа, а еще предстоит разобрать более 70 писем и определиться с победителем, которого я, по правилам, должен обязательно выделить. Роясь среди личных сообщений, вновь удалил все, несвязанные с аукционом. Снова пересмотрел. Связанные с деньгами предложения также отфильтровал - минус 58. Осталось 12 предложений. Должности, недвижимость - в сторону. 8 сообщений все еще сверкают грифом непрочитанные. Эти придется рассматривать более детально. Запустил браузер, нужно же как-то оценивать приблизительную стоимость предметов. 5 штук ушло в топку как неравноценные для обмена. А вот оставшиеся 3 заставили задуматься.

Первое предложение: клан "Жрицы Хаоса" сообщал, что очень нуждается в предмете обмена. В обмен Жрицы готовы отдать другой уникальный пет и доплату 20к золота. А так как в описании я заранее определил возможность обмена только на

подходящую темному эльфу вещь (или услугу), то их предложение становится крайне любопытным. Я задумывался о питомце, но даже простые, они стоили очень большие деньги. Уникальных же петов в продаже не было вообще, кроме моего на обмене, конечно. Зверюшку я хочу, но все что угодно, кроме паука! Я их боюсь до жути. А Жрицы предлагали поменять нужного им "*Стража Ллос"* на *"Спутника Дроу"*. Кем бы ни был этот спутник, но на форуме о нем полный ноль. А делать запрос на его характеристики сейчас уже некогда, что весьма прискорбно. Очень сильное предложение, очень.

Второе предложение: игрок Ренгар предлагал обменять сет *"Одеяние ночи"* на уникальный пет "*Страж Ллос"*. Тут же набрал название сета на форуме. Сет оценивался как сильный, но только для игроков до 110 уровня. Да, я этого не скоро смогу достичь, но ведь достигну. И сет станет отработанным, а тот же пет - это навсегда.

Третье предложение: кланлидер "Серых Волков"предлагал обмен уникального пета "*Страж Ллос"* на услугу "паровоз". Равнозначные мне по уровню бойцы клана возьмут меня в пати и протянут по локациям, подконтрольным клану и не только. Кланлидер обещал 60 уровней за 5 дней. Неслабо, что и говорить.

Но нужно выбрать только одно. Пожалуй, в топку сразу отходит предложение Ренгара. За те самые 20к золота, которые Жрицы предлагают в довесок к *"Спутнику Дроу"*, можно собрать 2/3 его сета. Логика помогла и с дальнейшим выбором. 60 уровней это мощно, но ведь я их и так и так наберу за пару месяцев, а то и меньше. Да и более того, при этом будет идти фарм, заработок монет, покупка новых шмоток, в конце концов, это же бесценный опыт боев! А значит решено.Выставляю предложение Жриц как победителя.

Стоило мне объявить победителем клан "Жрицы Хаоса", как тут же мне в личку пришло новое сообщение

"Привет, я Лиссандра, клановый хранитель Жриц. Где ты сейчас находишься, надо встретиться по поводу аукциона"

Отписавшись, получил сообщение, что я забрался черте куда и для поиска свитка телепортации в забытый всеми богами Ликапро она потратит не менее десяти минут. Чтобы не тратить зря время решил пройтись по площади, посмотреть, где можно купить еды. А прогресс тут впечатляющий, обнову только утром выпустили, а на площади уже красуются новые вывески ресторанов и различных кухонь. Зайдя в одно из таких заведений, набил целый слот едой, 20 порций, шутка ли.

В личку упало сообщение, спрашивала, как ей меня узнать. Ну, эт явно лишнее. Потому что я ее уже узнал. Да, тут

одновременно было очень много игроков, и увидеть нужный ник в этой суматохе весьма затруднительно, но еще была внешность. Жрица оказалось эльфийкой 78 уровня, темной.

Ожидая ответ на свое сообщение, Лиссандра рассматривала игроков вокруг.

- Привет, - поздоровался я, подойдя ближе.

Развернувшись в мою сторону, она внимательно осмотрела меня с головы до ног.

- Ты светлый, - наконец сделала заключение она.

- А ты наблюдательная, - похвалил я ее в ответ.

- Зачем светлому эльфу темный пет?

- А что, боишься, не сойдемся характерами? Может, я другу хочу подарок сделать. Тебе-то что, я же не спрашиваю, зачем ваш клан меняет один уникальный пет на другой, причем темный на темный.

- Дорогой подарок выходит. Но, впрочем, да, это не столь важно. Покажи мне Его.

Она действительно сильно выделила это слово. Достав обменный предмет из мешка, передал его ей. В ответ Лиссандра достала такое же яйцо и отдала мне

"Спутник Дроу", уникальный пет. Способности зависят от того, как будут распределены очки по мере набора уровней.

- Да, это то, что нужно, - прошептала жрица.

- Это что, твоя первая сделка? - С удивлением посмотрела она на меня, спустя мгновение.

- Да, но с чего ты это взяла?

- У тебя закрыто обменное окно, я не могу предложить тебе обмен. Зайди в настройки, поменяй.

Нужное обнаружилось во вкладке торговля и ее составляющие.

- *"Спутник Дроу"* и 20 тысяч золота в обмен на "*Стража Ллос"*.

- Да, все верно.

- Сейчас пришлю предложение, просто подтверди и все. Надеюсь, справишься, светлый, - с издевкой в голосе проговорила она.

Подтвердив факт обмена, мы разошлись в разные стороны. Напоследок я еще отметил про себя, как фанатично горели огнем глаза кланового хранителя Жриц. Она так и телепортнулась, держа яйцо в руках. А вот я свой предмет тут же положил в мешок. Не стоит им светить пока пет ко мне не привязан. Да и для начала нужно на форум зайти, почитать, как питомца "родить". Не высиживать же, в конце концов.

Все оказалось легче легкого. Взять яйцо в руки и, легко

постукивая, разбить любую из вершин. Далее пет все сделает сам. Оглянувшись по сторонам, все же решил выйти из города, игроков вокруг не протолкнуться, ну, а что тут поделать, суббота, день выходной, вот онлайн и зашкаливает.

Но сначала заскочу посидеть в таверне, за проведенное уже в игре время бодрость упала почти на четверть, а выходить из города с неполной характеристикой очень не хотелось, особенно если ее пополнение мне ничего не стоит.

На моем 11 уровне шкала бодрости составляет 300 единиц. Примерно за час у меня ушло 70.

Набрав еды по энергии на восполнение недостающей части, сел за пустой столик и принялся есть. Классный процесс, как в реале. Спустя пару минут, ко мне подсел игрок первого уровня.

- Максим, здравствуйте, - начал он разговор, - мое имя Андрей.

- Здрасьте, - ответил я.

- Вас не удивляет, что я знаю ваше имя? - притворно округлил глаза он.

- Да я его, в общем-то, не особо скрываю. Та еще тайна.

- Хм, тоже верно. Но, а то, что я знаю вас, как работника GameSoft'a?

- Да знайте себе на здоровье. Страна у нас свободная, работать можно где угодно, - с набитым ртом пробормотал я.

- Ну, что же, давайте прямо поговорим. Вижу, вас уже предупредили о возможной встрече с нами. Домбровский, я так полагаю. Хороший специалист, в свое время мы его хотели привлечь, но не сошлись во мнениях по оплате услуг. Я представитель фирмы MagicPoint, мы знаем о вашей ключевой роли в проведении ряда экспериментов по работе с капсулами 3 степени погружения, и, надо сказать, нас сильно заботят результаты этих исследований. В наших интересах, чтобы они стали провальными или вовсе незавершенными. Вы же сами понимаете, сейчас идет жесткая борьба за рынок сбыта и потребительский спрос, а вы стали невольным участником всех этих событий. Время поджимает, сегодня вас уже попросили, а скорее, поставили перед фактом, что нагрузка увеличится на 2 часа, а дальше ведь еще увеличат. Если честно, мне вас даже жаль. Но я могу помочь вам спастись, протянуть руку помощи в этот трудный момент.

О, блин, от пафосности последнего предложения последовала вполне обычная реакция, чуть еду назад на стол не вернул. Руку помощи он мне протянет, альтруист херов. Однако уровень его осведомленности это просто мрак, чувство собственной безопасности он мне понизил где-то на порядок, не

меньше.

- А вы готовы помочь мне, Максим, готовы ли? - тем временем продолжил он.

Не люблю я ходить вокруг да около, да и бессмысленно тут это, он и так все знает, игнор бесполезен.

- Я так понимаю, что в случае успешного окончания моей работы, вы лишитесь своей, да? Тогда чем-то тут пованивает, не от вашей ли руки помощи, Алексей?

- Странно, я ожидал более адекватной реакции, что сможем быстро договориться.

- А я ожидал, что мне дадут поесть спокойно, так что, запишем сегодняшнее число, как день несбывшихся надежд и ожиданий?

- Да, пожалуй, так и сделаем, - улыбнулся мой собеседник.

- Вижу, вы не в настроении, перенесем этот разговор на другой раз. У нас найдутся аргументы для того, чтобы убедить вас принять правильное решение.

Не прощаясь, он быстро поднялся и ушел.

Не скажу, что не задумался о произошедшем разговоре. Доедал я очень медленно. Но отложим это на потом, до разговора в уютном кабинете 35 этажа.

Выйдя из города, я не стал далеко отходить, незачем. Умостившись на траве ближайшей лесной полянки, достал золотое яйцо и попробовал расколупать вершину. Ого, не так-то просто это оказалось. Зажав его в ногах, вытащил один из метательных ножей. Минута осторожных действий дала результат. Изнутри послышался тонкий писк и копошение. Трещины стали расширяться и вскоре на моих руках оказался маленький черный котенок

Вы получили уникального питомца "Спутник Дроу". Он теперь навечно связан с Вами. Дайте питомцу имя!

Тут же выскочила клавиатура для ввода имени. Спутник не спутница, значит, и имя мужское должно быть. Кроме банальностей в голову ничего не лезло, но называть его Мурзиком или Чернышом я категорически отказывался. Куснув за палец, мелкий прервал мои размышления на тему его имени. Ах, ты ж! В голове пронеслась череда воспоминаний, а ведь у меня уже был кот, тоже темной окраски и тоже любитель покусать да поцарапать. Нарекаю тебя Злодеем, проговорил я, заполняя строку имени моего нового любимца.

После подтверждения в уголке появилось изображение котенка и значения его характеристик. А у Злодея появился значок, похожий на знак группы, означающий связь со мной.

- Арр! - проурчал тот.

- Грозный, грозный, - согласился я с ним.

Злодей резво прыгнул в траву и погнался за кузнечиком, а догнав, быстро перемолол и съел. Тут же кинулся к следующему. Насекомые оказались тоже мобами, 1 левела, никогда бы не подумал, но факт. После 5 убитого и проглоченного прыгуна, Злодей получил второй уровень и подрос на пару сантиметров в холке.

Захотелось взглянуть на его умения. Пока он носился вокруг меня за прыгунками, я зашел на свой профиль. Добавилось две новых вкладки, профиль Злодея и управление группой. На профиле пета была вся нужная информация. Первым делом требовалось выбрать ему класс. Классы петов оказались немного другими, чем у игроков. Все они начинались со слова саппорт (поддержка). Саппорт-убийца, саппорт-танк, саппорт-маг, саппорт-воин. Маг мне не нужен точно. Его самого прикрывать постоянно придется. Танк это куча здоровья и брони, предназначен для сбора дамага, но я не собираюсь в открытую играть, класс не тот. Воин или убийца, несмотря на схожесть классов, разница довольно большая. Воин не обладает талантом скрытного передвижения, не устраивает засад для неожиданного нападения и исповедует другой стиль ведения боя. Мне, скорее всего, саппорт-воин будет не только помогать, но и мешать в какой-то степени. А значит, выберу Злодею класс саппорта-убийцы.

Страницы основных характеристик были такими же, как и у меня, классовые и таланты оказались заблокированы. При нажатии на них выскакивало сообщение, что страницы откроются после достижения питомцем 10 уровня. Но что меня поставило в тупик, так это невозможность раскидки свободных очков основных характеристик. При моем нажатии на плюс какому-либо параметру ничего не происходило. Желая разобраться в этом, по привычке открыл форум.

Прочитав пару тем, стал больше понимать, почему такие петы считаются уникальными. Первые 10 своих уровней пет должен привыкать к особенностям игры своего хозяина. Хотя тут, скорее, партнера. После достижения 10 уровня ИИ пета сам раскидает очки умений в зависимости от потребностей, сам откроет и разовьет нужные таланты. Жесть, мое участие сведено к минимуму.

Пока просматривал профиль, Злодей набрал 3 уровень и еще чуть-чуть подрос. Но это медленно, вновь я полез в настройки. Вкладка управление группой имела одну активную сессию - Злодея. Распределение опыта поставил как 50/50, трофеи все себе.

Десяток средних зелий восстановления у меня есть, еда тоже. Сейчас я иду не столько качаться, сколько с целью протащить пета до своего уровня.

Карта показала, что мы в первом витке локации-спирали, возле Южных ворот. Это самое начало. Мобы 1-2 уровней. Второй виток это примерно 8-11 уровни, вполне подходит, чтобы прокачать на них пета.

- Злодей, беги ко мне, - проговорил я, поднимаясь.

Черная тень мелькнула среди травы, я почувствовал десятки уколов по всему телу и вот котенок сидит у меня на плечах. Красавец, нечего сказать, но там ты мне будешь сильно мешать во время боя. Сняв его с плеч, поставил на землю. Ну и как мне приказать ему держаться в стороне? Попробуем словами, никакого другого управления петом я все равно не вижу.

- Держись от меня постоянно на расстоянии, - проговорил я ему.

Для проверки указал пальцем в сторону и с удивлением обнаружил, что Злодей шустро шмыгнул, куда было велено.

Потеряться или уйти от меня он не может, так что кач можно считать открытым. Первый виток был шириной метров 50. Двигаясь в направлении второго, встретил десяток разных лесных мобов, ежиков, зайцев, лисиц и прочих. Всем по одному удару. Мне они не опасны, но я-то теперь не один.

Переход в следующий виток ознаменовался сменой растительности. Деревья поменяли свой цвет на более темные тона, а полянки стали меньше и с более высокой травой. Первый встреченный моб оказался волком 9 уровня. Вынес, поднял лут, посмотрел на Злодея. Тот сразу поднял два уровня и уже был 5. Неторопливо двигаясь по часовой стрелке, выносил всех встреченных противников. Прокачка Злодея замедлилась после 7 уровня. Хоть вынос мобов 10-12 уровней и был беспонтовым, но дальше я лезть боялся, вдруг придется убегать, солью Злодея. Зашел в управление группой, поставил 100% передачи опыта пету. Так будет явно быстрее. Недостающие 3 уровня добрались за пол часа. Мой 11 и 10 Злодея, теперь кач пойдет веселее. Для проверки зашел на профиль пета, все норм, свободных очков характеристик нет, все вложено. Страница талантов тоже открыта, 4 таланта развито.В отличие от меня у пета было не две ветки, а три. Кроме атаки и защиты, добавилась ветка поддержки.

Потратил немного времени на чтение, надо же знать, чего от помощника ожидать. Из 4 талантов 3 было в ветке поддержки: *"Лечение союзника", "Усиление", "Щит".*

"Лечение союзника" было прокачано до уровня специалист и позволяло восстановить союзнику 35% от недостающего

количества хп. *"Усиление"* на уровне новичок поднимало силу союзнику на 5% в течение 10 секунд. *"Щит"* на уровне специалист обеспечивал союзника магическим щитом, который в течение 5 секунд мог поглотить 75% урона.

В ветке атаки был развит только один талант *"Прыжок зверя"*, на уровне специалист он позволял совершать большой прыжок, который с вероятностью 50% опрокидывал жертву. На 8 секунд после прыжка сила и скорость атаки увеличатся на 30%.

Пересчитав, сколько очков талантов было потрачено, пришел к выводу, что Злодею за уровень приходит не 3 таланта, а только 1. Но все равно, если до этого момента пет был фактически первым уровнем с нераскиданными свободными очками, слабым во всех отношениях, то сейчас у него и хп добавилось и умения с талантами пооткрывались. А главное 10 уровень это не маленький котенок, размерами он уже взрослого кота превосходил. Убрав полную передачу опыта и оставив 60 на 40 в пользу питомца, закрыл профиль. Теперь можно поохотиться на более крупные цели.

- Злодей, держишься со мной, нападаем вместе.

В ответ на это пет, до этого все также державший дистанцию, черной молнией метнулся ко мне на колени и потерся о подбородок. Стоит признать, такая реакция мне приятна. Погладив его пару минут, нехотя встал. Нужно продолжать кач.

Продолжать движение я решил в сторону увеличения уровня мобов, то есть по часовой стрелке. 12-14 уровни вообще проходились как бы мимоходом. Но выработать оптимальный совместный план атаки получилось не с первого общего моба, а где-то после второго десятка перекрошенных противников 14-15 уровней. Мне это принесло 2 новых уровня, Злодейу3. Теперь мы сравнялись, оба по 13. Заглядывать на профиль Злодея не стал, все равно ничего не решаю, только время потрачу, а вот на свой решил зайти. Если ап 12 левела я проигнорил, чтобы не тормозить кач, то 2 не раскиданных уровня это серьезное ослабление для меня. Итак, что тут у нас

Дзирт, дроу. Уровень13.

Основные характеристики

- Сила - 17 (16+1)

- Интеллект - 33 (27+6)

- Жизнь - 16

- Ловкость - 51 (44+7)

Свободных очков для распределения - 8

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 13

- Вероятность критического удара - 12
- Вампиризм - 18
- Отравленный клинок - 11
- Рассекающий удар - 11
- Внезапная атака - 13 (12+1)
- Скрытность - 24 (21+3)
- Ярость Берсерка - 10
Свободных очков для распределения - 16
Страница талантов
"Владение двумя клинками" - специалист, 52.
"Восстановление жизни", - ученик, 39.
"Метание клинка" - специалист, 51.
"Бабочка" - специалист, 52.
"Мотылек" - специалист, 52.
"Умная защита" - специалист, 52.
"Уклонение" - специалист, 52.
"Ярость" - специалист, 52.
"Жадность" - *новичок 5.*
"Стремительность" - специалист, 51.
"Алхимик" - специалист, 51.
"Проникающая атака" - специалист, 51.
"Двурукий" - специалист, 51.
Свободных талантов для распределения - 6

Сила +4, жизнь и ловкость по +2. Скрытность, вампиризм, вероятность крита по +3. Критический удар, внезапная атака, рассекающий удар по +2. Отравленный клинок +1.

Настолько быстро, как сейчас, я характеристики еще не раскидывал.

Вложив два очка в *"Двурукий"* получил возможность бросков двумя руками со скоростью 70% от бросков с одной руки. Слаживая, получаю 140% скорости одной руки. В линии талантов, которые можно развить из *"Метания клинка"* было еще два нераскрытых. *"Удачный бросок"*, позволяющий попасть в незащищенное броней место с нанесением крита и *"Отравление"*, которое давало дополнительный урон ядом. 4 свободных очка я вложил в оба эти таланта поровну. *"Удачный бросок"* на уровне ученик давал 20% вероятность попадания в незащищенное место.*"Отравление"* на том же уровне наносило урон ядом, как +15% к урону от броска в течение 5 секунд.

Раз уж присел, то и перекушу заодно, бодрость почти на половине. Достав из мешка порцию еды уже было принялся есть, как меня отвлек Злодей, его бодрость тоже была не на максимуме.

- Да ну, ты такое не ешь, иди лучше поохоться.

Но питомец так и остался на месте. Ах да, весь лут же мне идет. Быстро поменяв настройки в профиле, заодно по-новому выставив распределение опыта, как 50/50, отправил Злодея на кормежку.

Необходимые 2 уровня добрались минут за 40. За это время выработалась довольно эффективная тактика атаки. Например, напали мы на моба 17 уровня, медведя. Пока я в инвизе работаю со стороны, Злодей маячит перед мобом и, не подставляясь, пятится назад, позволяя мне работать с тыла. Я же постоянно наскакиваю на незащищенную спину, делаю 2-3 удара и разрываю дистанцию, давая Злодею снова переагрить на себя моба. Так и работали.

Чуть отдохнув и раскидав свободные очки характеристик, решил, что пора отправляться в город, попробуем попасть с Злодеем в пати, скучно же.

Глава 5

Часть 2

Город встретил нас послеобеденной жарой, которая едва начала спадать. Как-то это даже слишком реалистично, подумалось мне. Еще бы, пройдясь по раскаленным каменным улицам до площади, я буквально умылся потом. Мысль снять часть облачения и спрятать в мешок пришла далеко не сразу. Хорошо хоть вообще пришла. Освежившись в одном из фонтанчиков и напоив Злодея, отправился сбывать лут. Скоро пройдясь по торговцам, посливал трофеи, не забывая при этом проверять наличие новых вещей. Но ни в оружейном доме, ни у кожевника ничего достойного не нашлось. Поэтому закупившись зельями восстановления, двинулся к площадке найма, участка центральной площади, где проходила вербовка. Единственной причиной выбора именно этого пятачка было огромное дерево, а точнее тень от его листвы. Никуда не торопясь я присел на лавку и принялся рассматривать группы игроков. Один координатор и десяток-другой желающих попасть в состав. Каждое такое скопление в будущем должно было стать пати. Примыкать абы к кому, конечно же, не хотелось, ведь подобный опыт был уже, и не мало. Пусть не в этой игре, но люди везде одинаковые, не так ли?

Лоулевел пати собиралось довольно много, около 10 одновременно. Над каждой из формирующихся команд висел светящийся баннер со свободными местами. Половину из них я отмел сразу, к этим координаторам я пойду в последнюю очередь, надпись "Беру всех" говорила сама за себя. Школьники, им ложить на тактику и состав команд. Словно в подтверждение моих слов мимо прошло подобное пати, собранное меньше чем за минуту. Весело гигикая, компания из 3 танков, воина и одного стрелка

пошла в сторону ближайшего выхода. Хилера они взять не удосужились, ну да, зачем он им, с таким набором он все равно не успеет их отлечивать. Сборная солянка, что с них взять. Прерывая мои мысли ко мне обратился здоровенный воин-человек, координатор одной из групп.

- Эй, ты, эльфеныш, - не слишком вежливо крикнул он, - так уж и быть, давай к нам, возьмем балластом, только чтоб все команды выполнял, понял?

С ума сойти, радость-то какая. Но да, несмотря на то, что желающих присоединиться к пати хоть отбавляй, окликнули именно меня. Те самые желающие были ярко выраженными нубасами, большая часть из которых (да все почти), не имели полного комплекта одежды, да и с оружием печаль-беда.

- Не, я пас, возьми кого другого.

- Как хочешь, но мы тут все равно лучшая команда.

Сильно сомневаясь на счет последнего утверждения, продолжил просматривать набирающиеся составы. На некоторых баннерах прописывали статистику игры группы, количество вайпов, то есть сколько раз группа слилась, и сколько мобов при этом вынесли. Разумеется, проверить все это было нереально, но, тем не менее, пипл это хавал и вокруг таких координаторов скопление игроков было особенно многочисленным. Некоторые пати с малым количеством вайпов набирались так быстро и таким составом, что становилось понятно - чистейший развод. Ну не получится отлично отыграть с несбалансированной командой, отбор в которую был произведен весьма поверхностно. Тут и неадекватные игроки могут попасться и просто нубы, много чего, в общем. А вот некоторые патилидеры наоборот, долго и скрупулезно отбирали игроков, отсеивая 99% желающих попасть в состав. Но подойдя к нескольким подобным координаторам, остался ни с чем. Они просматривали мои умения, хороший для моего уровня шмот, а особенно моего пета, но отклоняли мою кандидатуру. Они просто не знали, как обыгрывать убийцу в составе (или не хотели). А неверная тактика - прямой путь к сливу. Вновь усевшись на лавку, стал ждать. Может, подвернется хороший вариант. И да, вскоре мое внимание привлек координатор, который собирал не совсем стандартную тиму. Практически обязательный для каждого пати танк отсутствовал. Но были набраны воин, маг-хилер и лучник для дамага с дальней дистанции. Саппорта то ли вообще не собирались брать, то ли его еще не взяли, хз. Зато весь состав добротно одет, что выгодно отличало их от остальных набирающихся. Вакантное место светилось для воина или убийцы, что меня, собственно, и привлекло.

- Привет, место еще есть свободное? - обратился я к координатору, когда смог прорваться сквозь гомонящую толпу, быстро окружившую это пати.

Мельком взглянув на меня, он проорал

- Так, а ну тихо! Жрецы, маги, стрелки и танки не нужны, все равно не возьму, не стойте зря, ищите себе другое пати. Воины с плохим шмотом тоже идите лесом. Давайте, ребята, рассосались, только время мое тратите.

Спустя минуту возле пати никого кроме меня не осталось.

- Фу, блин, достали нубы. Чего они всегда думают, что мы возьмем их балластом и поможем прокачать десяток-другой уровней? - обратился он к своим.

- Так, а теперь ты. Показывай статы и шмот.

Потратив пару минут на просмотр профиля, он молча кивнул.

- Сейчас приглос кину.

- Райс, - окликнула его девушка-стрелок, светлая эльфийка, - а ты не поторопился, мы же договорились, помнишь?

- Помню, разумеется, - скривился тот, - но тут точно нет смысла обсуждать что-то. Сейчас он примет, сами его профиль увидите.

Приняв приглашение, я автоматически открыл свой профиль для сокомандников.

- Я Райс, - протянул мне руку координатор, - маг-хилер, это моя команда, Ани, стрелок, и Саард, воин. Есть еще Трейк, танк, но сегодня мы без него. Я собираю постоянный состав для кача и участия в турнирах, если у тебя частый онлайн и есть желание поиграть совместно, буду очень рад.

- Дзирт, - пожал я протянутую руку, - да, онлайн стабильный и мы со Злодеем не против компании.

- Да, действительно, - отозвалась лучница, - хороший профиль, где уникального добыл-то? На 15 уровне всего, они же редкие очень, - с завистью протянула она.

- Где добыл, там уже ничего подобного нет, ты уж мне поверь. Потом расскажу, как время будет. Ребят, у меня чуть больше 3х часов до выхода осталось, может, поспешим?

- Ну, нам много времени и не нужно. Мы сегодня не в полном сборе, так что обкатаем тебя немного в составе, посмотрим, как ты в бою действуешь, да поднимем пару уровней. А там видно будет. У тебя, кстати, нет никаких условий по игре? Если что-то есть, то говори сразу, пока не ушли.

- Да нет, ничего такого нет.

- Ну и отлично. Тогда не будем терять время, покачаемся прямо возле города. Пойдем, по дороге правила расскажу.

Взяв курс на ближайшие ворота, Райс приступил.

- Распределение опыта в нашей группе строго поровну, а не по последнему удару или по нанесенному дамагу. Ведь последний удар позволяет набирать весь опыт игроку с наиболее прокачанной ловкостью и, соответственно, скоростью атаки. А распределение по дамагу вообще невыгодно магу-хилеру, мне, то есть, ну, и танку. Да и, в общем, равное распределение спаивает команду и поднимает взаимодействие. Лут капает в общий котелок, за исключением того, что подходит кому-то из тимы. Тогда сразу во время кача об этом заявляешь и можешь забирать, только без жадности. Если на одну шмотку несколько претендентов, то либо договариваемся, либо виртуально разыгрываем. Общий котелок - в смысле, что наши мешки видны друг другу, чтоб без муток и недосказанности. Во время кача никаких левых команд, вообще забываешь, что умеешь разговаривать. Разве что, когда я жестко проморгал и нам грозит вайп, при этом ты знаешь, как его избежать. Ну что, все подходит?

- Да, как под меня, - а что, я сам примерно такие же требования выставил бы. А может и пожестче.

Саард и Ани этот монолог пропустили, немного отстав. Райс же ненадолго замолчал, а я этой паузой получил возможность проглядеть профили моей первой команды в "Игроземье", да и просто рассмотреть их, хоть и мельком.

Райс, уровень 18. Человек. Маг-хилер. Чуть выше среднего роста, с длинными волосами и приятным лицом. Одет без брони, в основном все кожаное, широкополая шляпа, жилетка, штаны и широкий пояс. На пояс во множестве прикреплены свитки, а с боку подвешен длинный кинжал в ножнах. На ногах высокие сапоги, на плечах легкая накидка.

Ани, уровень 17. Светлый эльф. Стрелок. Стройная красотка с большой копной золотистых кучеряшек. Не знаю, бывают ли кучерявые эльфы, но тем не менее. Брони как таковой нет. Максимум что было, это жилет со вставленными железными полосками. В поясе жилет перехвачен стальным пояском, поэтому его низ, при помощи разрезов, переходил в некое подобие юбки. Руки, для защиты от отскока тетивы, красивой вязью зашнурованы в кожаные наручи. На ногах высокие сапоги. Легкая зеленая накидка, лук с колчаном стрел за спиной и кинжал за поясом довершали образ.

Саард, уровень 18. Светлый эльф. Воин. На голову выше меня, видимо, моих светлых собратьев разрабы росточком не так обделили. Тяжелой брони нет, но под легким доспехом надет поддоспешник с элементами кольчуги, а под накидкой угадывался наплечник. Последней металлической деталью

экипировки были наручи. Все остальное кожаное. За плечами закреплены два парных меча, а рукояти кинжалов виднелись как из обоих сапог, так и из-за пояса.

Город мы покинули через Северные ворота. Первый виток прошли на полном игноре мобов, а перед границей второго Райс остановился

- Так, стоим. Ани, расчехляй инструмент. Саард, ты сегодня вместо танка, убирай мечи, ставь щит и булаву. Дзирт, своими умениями пользуешься только в крайнем случае. Мана для инвиза. Общий план будет таким, ты и Злодей вообще не в основной обойме. Скорее на подхвате. Саард идет первым и агрит, потом сдерживает, не подпуская. Ани дамажит по максимуму, я раздаю бафы и подлечиваю. Когда это не требуется, даю дамаг, но это редко очень. Дзирт, ваша со Злодеем задача ловить всех, кто прорвется мимо Саарда. По команде переагриваете, если он не будет справляться. Если же мобы не будут прорываться к нам, в инвизе обходите по флангам и накидываете дамаг с тыла.

Раскрыв один из свитков и прочитав его быстрым речитативом, Райс дал всем баф на +5% к скорости атаки. Я только и успел заметить быстро мигнувшее сообщение

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +5% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

А в уголке появилась иконка с таймером.

- Дзирт, пока что держи позицию между Саардом и Ани.

Сам же Райс шел замыкающим. Ну, по логике все верно, хилер, хоть и маг, точно не должен рваться вперед, а то, что он еще и координатор пати вообще ставит его в позицию "позади всех".

Первых мобов я толком не заметил, что-то там 15-17 левелов. Мы шли не особо скорым темпом, так что Саард с поддержкой Ани выбивал их, даже не задерживаясь. Только раз я вытащил клинки, когда моб, что-то похожее на крупную обезьяну, спрыгнул с дерева и бросился на Ани. Пока Саард разворачивался, а Ани поднимала лук, я встал на пути моба и в паре со Злодей взял его в коробочку. Но моб не переагрился, он с прежней решимостью двигался к Ани, хотя дойти не было суждено. Все его хп мы слили шага за 3-4, не больше.

- Благодарю, - коротко поблагодарила Ани.

- Двигаемся дальше, время, время! - прикрикнул Райс.

По мере продвижения уровень мобов вырастал. 18-20 Саард с Ани уже выносили не так быстро. А когда попадали на пары, Саард их уже не удерживал, стабильно пропуская одного в

тыл. Подчищал я и Злодей, Ани работала на Саарда.

Через полчаса, когда все подняли по уровню, Райс скомандовал привал. Отдохнуть десяток минут, подправить бодрость и просто раскидать очки умений.

- Дзирт, - подсел ко мне Саард, - вкладывайся в ловкость, скрытность, вампиризм и особенно в криты. Поверь, очень выручат. Для одиночного кача может и не такой сильный приоритет, но для команды самое оно. Хотя смотри сам, конечно. У нас в этом вопросе все добровольно, развивайся, как считаешь нужным, главное в разумных пределах. В смысле, не стоит качать непрофильные дисциплины, интеллект, например, или силу излишне. У тебя просто и так виден большой перекос в развитии, хорошо хоть ловкость при этом не страдает. Но непонятно, где ты столько очков умений для раскидки взял?

Однако ответить не получилось.

- Потом, все потом, - поднимаясь, проговорил Райс.

- Как саппорта мы тебя обыграли, получилось неплохо, но только у тебя роль другая. В общем, сейчас поработаем по другой схеме. Дзирт, будешь приманкой. Быстро передвигаешься по дуге метров 30 шириной перед нами, только слишком не отдаляйся. Как увидишь мобов, прыгай в инвиз и агри. Но только не собирай трейн, да и противников ищи по силам группе. Сам долго не возись, веди на нас. При подходе предупреди. Можешь начинать.

- Райс, зачем сейчас отрабатывать "зигзаг удачи", это же нудно. Да и смысла в нем на таких уровнях нет, - спросила Ани, едва Дзирт скрылся за ближайшими деревьями.

- Ну, смысл есть всегда. Дзирт узнает новую схему и когда она реально понадобится, объяснять не придется.

- До этого момента еще уровней 30 добирать нужно, думаешь, сохраним его в составе?

- Саард, давай не будем загадывать, пойдем лучше.

Пробежав пол дуги в одну сторону, никого не встретил, сделав целую дугу в обратном направлении, снова ни на кого не наткнулся, странно, тут мобами кишеть все должно. Наконец, наткнулся на пару волков 24 уровня. Серьезные противники, вдвоем со Злодеем точно не потянули бы. Но если я их сагрю, то до группы не дотяну даже в инвизе.

- Злодей, сейчас сагришь их и сразу уведешь к нашей группе. Там и останешься. Пошел.

Отдав команду, убедился, что пет все делает правильно. Сам же, скакнув в инвиз, стал ждать. Медленно, а главное, незаметно, Злодей подкрадывался к паре мобов, высокая трава на пути обеспечила ему прекрасную маскировку. Прыжок, удар в бок моба и вот уже черной стрелой он стремительно несется по

направлению к основной группе. Все вышло как нельзя лучше.

- Встречайте гостей, двое, 24 уровни, - прокричал я.

Злодей пробежал мимо Саарда и занял место между ним и Ани. Волки, столкнувшись с преградой в виде щита и булавы, тут же переагрились. Но получив от Ани несколько стрел, заметались. Довольно быстро они разделились, один остался на месте, второй метнулся к стрелку. Его попробовал остановить Злодей, но слишком уж неравны были силы. Идя на полном ходу волчара просто смел моего мелкого. Ани на это отреагировала, разрывая дистанцию. При этом ситуация ухудшалась тем, что ее стрелы не всегда пробивали шкуру моба, да и место не очень для стрельбы подходящее было, одни деревья вокруг. Поэтому Ани пришлось отбросить лук в сторону и достать кинжал, хотя один на один в ближнем бою шансов у нее было мало. Дольше нескольких десятков секунд она точно не выстоит.

- Дзирт, чего ждешь? - раздался голос Райса.

И то правда, стоит поторопиться. Не выходя из инвиза на ходу вкинул в ближнего моба всю перевязь ножей. Все 8 вошли в цель, 2 крита, минус 600 хп. Достав клинки, начал ближний бой. Но мои удары наносили очень мало урона, 40-50 хп, а у моба их еще почти 1500. Разница в 8 уровней это много, очень. Отвлечься, чтобы помочь Ани не получалось. Или меня или Саарда один на один моб точно сольет, без вариантов. Райс же только тем и занимался, что отлечивал нас. Удары волчьих лап частенько наносили криты по 200-300 хп. Зельем не восстановишься.

- Умения по максимуму врубайте, я почти пуст, - предупредил нас Райс.

С активизированными умениями, внезапной атакой и рассекающим ударом, дело пошло куда как быстрее. Однако все равно, спасти Ани мы не успевали, Райс на нуле по мане, а мы с Саардом слишком далеко. Но нашей лучнице помог Злодей. Нет, он не смог переагрить на себя моба, хоть и пытался, но когда у нее осталось хп не более чем на удар, он дал баф "Лечение союзника", тем самым восстановив ей 35% от недостающих хп. Отчего-то я уверен, что он специально тянул до последнего момента, чтоб восстановить поболе. Тут же последовал баф "Щит". Выполнив свое единственное комбо, бабочка-мотылек, оставил первому мобу меньше 50 хп. А Саард, подгадав момент, добил его. Подбежав к Ани, быстро оттеснили от нее второго моба. Втроем со Злодеем просто раздавили его.

- Если честно, - заговорил Саард, - когда я услышал про двух 24, думал это шутка такая. А когда вылетел твой пет, а за ним эти самые мобы, решил что все, ппц, вайп группе. Переоценил ты нас Дзирт, хотя приятно, конечно.

- Да, есть такое дело, Дзирт. У нас средний уровень по пати 18, а против таких противников этого мало. Повезло, что это всего лишь мобы, но работали бы они по фокусу - быть нашему сливу, - подхватил Райс.

- Дальше пока не идем, рано нам. Сейчас отдыхаем, а потом берем этот участок витка и движемся по снижению до 18 уровня, - выдал он.

- Злодей, иди ко мне, - едва присев, позвала моего питомца Ани.

- Ты мой спаситель, ути-пути, лаааапочка, - поглаживая урчащего кота, приговаривала она.

- Сейчас, сейчас, подожди, - порывшись в мешке, достала свой паек.

Упрашивать не пришлось, хоть бодрости у него еще 3\4, от халявы не отказался.

- Дзирт, а как ты опыт ему отдаешь? - неожиданно спросила она.

- Выставил 50 на 50, а что?

- Ну, просто твоего пета не так надо использовать. Он же уникальный, зачем ты его в боях прокачиваешь?

- Что-то я не пойму никак, а что, есть другие варианты?

- Мм... Чем, по-твоему, отличается обычный пет от уникального?

- Уникальным петом управляет более мощный ИИ. Еще у него скилл выше.

- М-да, налицо незнание мат части, - констатировал Саард.

- Дзирт, во-первых, призыв уникального пета не ограничен по времени. Обычный же, это 2-3 часа максимум, потом перезаряд сутки. Во-вторых, обычный не выполняет такой широкий круг команд, им нужно постоянно управлять. Тем более, у обычного пета нет таких умений, ну разве что у самых дорогих может быть что-то совсем уж простенькое. Есть еще мелкие различия, но основное вот это.

- Угу. Но при чем тут опыт? - все равно не въехал я.

- А вот это уже хитрости игроков, - подмигнула мне Ани. - Перед тем, как выйти из игры, зайди в низкоуровневую локацию, найди респ какого-нибудь моба, чтоб был послабее твоего пета и понаблюдай, чтобы Злодей его без проблем сливал. Даешь ему команду охранять и выходишь из игры, не отпуская пета. Все, он остается качаться сам, агрясь на одного и того же моба. Вот и весь секрет.

- А мне при этом опыт будет идти?

- Ани кое-что забыла, - начал поправлять Саард, - трофеи

все оставь Злодею, надо же ему бодрость как-то поправлять, опыт тоже не разделяй. Все равно, пока тебя нет в игре, ты ни прокачаться не сможешь, ни трофей получить. Сам подумай, это же читерством каким-то было бы.

- И сколько Злодей сможет уровней таким образом набрать?

- Многого не жди. Разрабы тоже не дураки ведь, легкую жизнь тебе устраивать. Так что они ввели ограничение на разницу в уровнях пета и хозяина, не более 8, что тоже не мало, согласись.

Конечно, я соглашусь. Идея прокачать пета, даже не находясь в игре, показалась мне чрезвычайно привлекательной. Сегодня же попробую!

За весь наш разговор Райс не проронил ни слова, как сел в стороне, скрестив ноги по-турецки, так и сидел уже минут 10.

- Райс, чем ты занимаешься? - не удержался я от вопроса.

- Не дергай его, - тут же откликнулась Ани, - медитирует он. Ману с нуля поднимает. Видел, сколько он хп нам в бою поднял, только поэтому и не слились.

Подождать пришлось еще минут 15, я успел за это время поднять бодрость, заточив пол пайка, а также залезть в настройки и перевести весь получаемый опыт только на себя.

- Ну что, продолжим? - задал, как мне показалось, риторический вопрос Райс.

- Да, еще часик можно покачать персов, - ответил за всех Саард.

- Дзирт, сейчас идешь вместе с Саардом, только немного позади и с боку. Как я понял с защитой у тебя все в порядке, хотя по шмоту и не скажешь. Но все равно, агрить на себя тебе не стоит, так что первые удары за нашим танком. Идем по снижению уровня мобов, змейкой по всей ширине витка, чтоб никого не пропустить. Попробуем развить максимальную скорость.

И мы таки пошли. И если вначале Саард немного медлил, перед тем как напасть на моба, то после моих мгновенных подключений, понял, что может ввязываться в бой, не думая о поддержке. После этого скорость моментально возросла. Рассказывать, впрочем, тут особо не о чем, уровень мобов падал, выносить их было все легче, а добравшись до 18 уровня, мы вовсе остановились. Всего за полчаса марафона наша группа вынесла почти 7 десятков противников. И если все подняли по уровню, то я взял 2.

- На сегодня все, пожалуй, - подвел итог наш координатор.

Кстати, что довольно важно, последний получасовой отрезок кача прошел в относительной тишине, команд особо не

было, они просто не требовались.

- Все в город идут? - посмотрев на меня, спросила Ани.

- Нет, - последовал вполне предсказуемый ответ.

- Тогда свою часть золотишка получишь завтра, идет?

- Да, где завтра встречаемся и во сколько?

- Я утром не могу, - тут же отозвался Саард, - только после обеда.

- Та же лажа, - поддержал я.

- Расслабьтесь, никто с самого утра и не собирается в игру прыгать, все мы люди, да и сессия у кое-кого.

После слов о сессии скривились и Саард, и Ани, студенты, как я их понимаю.

- Ну, так во сколько? - повторил вопрос я.

- Давайте постараемся к 3 собраться. Трейку кто-нибудь передаст?

- Ага, передам. Дзирт, да подтверди уже, - не выдержал Саард.

- Что подтвердить? Да, конечно, к 3 постараюсь быть, - не думая ответил я.

- Да не это, приглос в друзья подтверди, надо же как-то с тобой связаться будет.

И точно, сбоку мигал значок, означающий уведомление. Быстро открыв личку, добавил всех троих.

- Мы пошли, удачи тебе, Дзирт, - попрощался за всех Райс.

- Пока, взаимно.

До выхода из игры 15 минут, я в зоне 18-20 уровней. Надо быстро найти моба послабее, Злодей же только 16 уровня. Чтобы не тратить время на случайные встречи по пути, скакнул в инвиз. Через некоторое время уровень снизился до 14-16. Вот на моба 14 уровня, крупного зайца, я и натравил Злодея. Сам же стоял рядом, готовый в любую минуту помочь питомцу. Но не понадобилось, сам справился. Из игры уже пора выходить, но тут пришла в голову одна интересная мысль, а сможет ли он сам на себя баф "Лечение союзника" наложить?

- Злодей, активируй умение "Лечение союзника" и примени его к себе.

Отлично, хп моего пета, слитые мобом почти до половины поднялись резким скачком, теперь почти максимум.

- Я отдыхаю, ты охраняешь.

- Мрр.

- Мурчание - знак согласия, умница.

Устроившись под деревом, я зашел в личный кабинет и выставил 100% передачу опыта пету, трофеи также все ему.

- Ну что же, удачи тебе.

Выход.

*****

На этот раз выход из игры назвать безболезненным просто язык не повернется. Тело одеревенело, руки плохо слушаются, а голова просто раскалывается.

- Игорь, хелп.

- Что там, Макс, моба с собой притащил?

- Хватит ржать, помоги подняться, я себя вообще не ощущаю, хрень какая-то, - дрогнул мой голос.

После того, как Игорь помог мне приподняться, стало вроде как легче.

- Ты пока так и сиди, я сейчас.

Через пару минут в комнату быстрым шагом вошел док, а следом за ним и Игорь.

- Как себя чувствуешь, Максим? - тут же спросил док.

- Сильная слабость, тело словно одеревенело, голова болит.

Открыв стол, док начал доставать разные приборы и медикаменты.

- Для начала, проверим давление, потом чувствительность, - неся в руках пару приборов, проговорил он.

Видимо, результаты его не очень обрадовали, поэтому он снова вернулся к столу. Достав шприц и распечатав какой-то пузырек, он двинулся ко мне.

- Док, а может, сначала скажете, что это? - задал я вполне логичный вопрос.

- Искусственный адреналин. У меня просто нет ничего другого, чтобы поднять тебе давление. А адреналин сузит сосуды тела и, наоборот, расширит сосуды головного мозга, это поможет.

- Итак, что же со мной случилось? - задал интересующий вопрос, когда мне здорово полегчало и гул в голове прекратился.

- Да тут все просто, ты слишком долго лежал без движения, сердце не нагружалось, вот давление и упало. Но это поправимо, следующее погружение пройдет хорошо, я тебе обещаю.

Став на ноги почувствовал себя моряком при хорошей качке, да практически при шторме. Кабинет кидало со стороны в сторону.

- Присядь, Макс, скоро попустит и пойдем похаваем, уверен, это то, что тебе надо, - улыбаясь, посоветовал Игорь.

Док от произнесенного только скривился

- Игорь, ну что за жаргон! Сколько раз просил, разговаривать при мне нормальной речью. Но да, в чем-то ты прав, поесть не помешает точно.

Переместившись в кресло, я еще минут 15 отходил от погружения. А потом с помощью Игоря отправился в ресторан-столовую, подкрепиться. Сказать, что мне помогло - ничего не сказать. Силы буквально вливались в меня с каждым кусочком пищи.

- Ну что, бодрость подправил, можно и на ковер, - после раннего ужина я чувствовал себя прекрасно.

- Мне действительно надо к Евгению зайти, проведешь?

- Угум, а заодно попрошу, чтобы тебе доступ расширили. Надоело тебе лифтером работать.

- Пожалуешься, что чаевых не оставляю? - не смог промолчать я.

- Ага, и попрошу доплату за вредность.

Евгений был не один. Оно мне и на руку, догадываетесь, кто был с ним? Вот именно, вторым в кабинете был Юрий, безопасник.

- Здравствуй, Максим. По какому поводу хотел меня видеть? - тут же поинтересовался Евгений.

- Здравствуйте, да, хотел, и не только вас, Юрия тоже. Вы предупреждали, что со мной свяжутся представители других компаний, конкурентов наших. Вот уже сегодня попытались.

- Садись и рассказывай, в подробностях, - первым отреагировал безопасник.

Рассказывая, постарался передать весь разговор в мельчайших деталях, несколько раз Юрий задавал уточняющие вопросы, потом наступила тишина.

- Максим, очень хорошо, что сразу все рассказал, но сейчас можешь идти. И будь уверен, мы прием меры, - напутствовал меня Евгений.

- Кстати, вот, возьми новый пропуск.

Хотелось бы, конечно, послушать дальнейшее обсуждение, но меня аккуратно выставили не просто так, не мой это уровень.

*****

- Они там что, совсем обалдели? - в полголоса пробормотал Евгений.

- Не то слово, - в тон ему ответил безопасник.

- Но мы сами виноваты. Вся эта политика открытой игры, когда можно создать дюжину аккаунтов, только плати за разблокировку. А теперь по нашим правилам играют против нас. Аккаунт человека, вышедшего на Максима можно не искать, он был первого уровня, аккаунт - однодневка, мы даже не вычислим, откуда загружался профиль.

- Такой наглой вербовки я уже и не помню. Складывается

впечатление, что они не только все знают о том, чем мы занимаемся, но и уверены в конечном результате.

- Юр, откуда, как думаешь?

- А тут всего 2 варианта. Всю информацию мы получаем из разных отделов, кураторы которых никак не контактируют, за этим следит моя служба. Обрабатываю все сведения по отделу предисследований я сам, а значит, либо слив идет во многих местах одновременно, и информаторы занимают не слишком высокие должности, либо слив идет из совета правления компанией.

- Что можно сделать для устранения утечки?

- Усилить контроль над сотрудниками, имеющими любой доступ к информации о проводимых исследованиях. Но если слив идет на высшем уровне, то это будет бесполезный шаг.

- Это маловероятно, в правлении нет случайных людей, у них состояния вложены в компанию. Кто станет пилить сук, на котором сидит?

- Тот, кому хорошо заплатят за падение и обеспечат мягкую посадку.

- И что будем делать, собрание членов правления компании состоится уже завтра.

Безопасник немного задумался, а затем едва заметно усмехнулся.

- Постараемся отобрать пилу.

Глава 6

Часть 1

В потолок я пялился, почти не мигая. Интересно, сколько уже? Полчаса? Больше? Нет, стоп, не думать, совсем не думать. В некоторые моменты казалось, что сейчас усну вновь, но выспавшееся тело стабильно отказывало с поразительным для утра упорством. Ну, вот с какого я проснулся так рано. Ну как, рано, 9 часов. А все потому, что спать лег сразу, как только от начальства пришел. Состояние вчера было то еще, но сон повлиял самым лучшим образом.

По привычке накрутив музыку, отправился в душ. Следуя заданной программе, потоки воды меняли температуру, тем создавая контраст. Обычно я не люблю тратить много времени на водные процедуры, но сегодня задержался очень даже прилично. Из душевой выходил с мыслями о плотном завтраке, но они разом улетучились, лишь стоило зайти в комнату. Меня ждали, хотя нет, не так, меня поджидали. Одетая по-домашнему, без косметики, с хмурым личиком девушка. Весьма красивая девушка.

- Второй раз, второй раз на втором выходном подряд мне не

дают выспаться. Сначала этот кретин, Игорь, теперь ты. Что за идиотская привычка просыпаться и сразу включать музыку? Сам проснулся так что, и другим спать хватит?

Только тут до меня дошло, что уже минут 5 как стоит тишина.

- Доброе утро, - излишне бодро начал я.

- Да ты издеваешься, - тихий, до краев наполненный сарказмом голос с ноткой удивления заставил меня не только замолчать, но и довольно неуютно себя почувствовать, как будто я лишний в своем доме.

- Извини, я правда не знал, что у меня тут соседи есть. Может, составишь мне компанию за завтраком, в знак примирения?

- Да я... - возмутилась она, но тут же умолкла на полуслове.

Окинув меня придирчивым взглядом (а, к слову, из душа я вышел в одном полотенце), она все же ответила

- Не раньше, чем через полчаса.

Пока она сидела в кресле, я не все видел, но когда она поднялась... Омг, ох, ее полупрозрачная майка оставляла не так уж и много места для полета фантазии.

- Ну, тогда через 30 минут встретимся, хорошо? - уже в дверях обернулась она.

- Д-да, - запнулся я.

Чертово полотенце, выдало меня с потрохами. Ну, а какая еще могла быть реакция на подобную утреннюю эротику.

- Это что, все мне? - заливаясь смехом, выдавила она из себя.

- Обычно с цветов начинают, комплиментов каких, а тут. Хотя не спорю, комплимент весомый.

- Так, хватит стебаться, иди уже.

- Ты еще и покраснел, как мило с твоей стороны! Иду, иду, мой романтик.

Скучным этот завтрак не будет, это точно. Доносящийся из коридора ржач только подтверждал догадку.

Что и говорить, впервые за прошедшую неделю я искал, во что одеться, так сказать, с претензией на избирательность. Но тщетно, кроме мятых джинсов и такой же майки ничего не нашлось. Так и пошел.

Соседка я встретил в коридоре.

- Долго же ты, - сухо проговорила она.

- Да ну, минута в минуту.

- И все равно заставил девушку ждать. Ну, ничего, должен будешь.

- Разберемся. Меня, кстати, Макс зовут.

- И как, быстро появляешься, когда зовут, - тут же последовала подколка.

- Смотря к кому идти нужно.

Немного поиграв бровями, она все же представилась

- А я Аленка, пойдем уже завтракать.

По дороге мы еще поперекидывались малозначащими фразами, кто как спал, что снилось, как принято, в общем. Я, в основном, всю дорогу занимался тем, что рассматривал ее, украдкой. Чуть ниже меня ростом, брюнетка с шикарными, до пояса, волосами, красивое личико, длинные ножки, действительно красотка, других мыслей не было.

Набрав в ресторане еды на двоих, присели за свободный столик.

- Давно здесь работаешь? - спросил я некоторое время спустя.

- Макс, ты сюда жить переехал просто так?

- Нет, обстоятельства так сложились, а что?

- Как тебе сказать, понимаешь, все кто тут живет на постоянке, это сотрудники, имеющие по работе дела, которые обсуждать не рекомендуется.

- Да я твою работу и не собираюсь обсуждать.

- Не в этом дело, если не хочешь объясняться со службой безопасности, лучше о работе не говорить, вообще.

- Не вопрос, хорошо.

Пожалуй, она права, есть весомая причина, почему я живу тут. Так, кто сказал, что ее нет у других.

- Ты мне лучше другое скажи, - прервала мои мысли

Аленка, - ты выставляться когда думаешь?

- Выставляться?

- Ну да, ты же недавно заселился. Я тебя с Игорем видела пару раз, он что, ничего не сказал?

- Нет, но мы так-то пивка попили с ним, когда я в номер заезжал.

- Не, не считается. Странно, как этот алкомарафонец мог забыть о таком, на него никак не похоже. Такой повод, а на тебе, в отказ пошел. Он же ни одной вечеринки не пропускает, - взгляд у нее при этом был такой презадумчивый.

- Так, когда у тебя время свободное есть? Я людям подскажу, что вечеринка намечается, узнаю, кого ждать, кого нет.

- Даже не знаю, я по вечерам свободный, но где брать выпивку и закуску, хз.

- Об этом не переживай, повар тоже тут живет.

На мой удивленный взгляд последовал быстрый ответ.

- Когда-то весь персонал, работающий в здании, пытались отравить, сам подумай, какие потом убытки могли быть, от простоя компании. После того случая к еде здесь относятся более чем серьезно. Так что будет все и без всякой оплаты.

- Тогда можно прямо сегодня все и устроить, чего тянуть-то.

- Отлично, тогда до вечера. К 9 будь у себя, я зайду. Увидимся, - попрощалась она перед уходом.

Мне же ничего более не оставалось, кроме как набрать Игоря и узнать, во сколько мне подходить. Как на заказ, оказалось, что к 2 часам все будет готово.

Сказать по правде, дома я ничем особым так и не занялся, лень было. Посмотрел пару серий, повалявшись на диване, почитал новости, а потом уже привычно нырнул на форум. Главной игровой новостью было свершение кланом "Алые клинки" эпического деяния. От скуки, да и просто ради интереса, принялся за чтение.

"...После длительной подготовки клан топ100 "Алые клинки" наконец свершил ранее афишированное деяние "Второй подвиг Геракла". Кланрейд на Лернейскую Гидру состоял из 80 сильнейших игроков клана, состав можно отнести к типичной классике. Танки, маги, воины и стрелки были представлены в равном количестве..."

Чуть прокрутив страницу, добрался до видео. Просмотр меня впечатлил, да еще как. 80 хай-левел игроков против одного монстра. Но и монстр,ох, как не прост он был. Тушу громадины можно сравнить с приличной пятиэтажкой. А вот само сражение своей динамикой не порадовало. Танковавшие игроки стояли впереди всех плотным заслоном, не давая Гидре продвинуться к стрелкам и хилерам. То, что размеры игроков были в разы и разы

меньше твари ничего не меняло, преодолеть этот заслон у нее так и не вышло. Стрелки с боевыми магами беспрерывно наносили дамаг, а маги-хилеры отлечивали танков. Когда у монстра осталось около 30% хп, в дело вступила группа воинов, зайдя по бокам. Танки к тому времени сильно сдали позиции, что неудивительно, маны для их лечения уже не было, а налагаемые Гидрой дебафы кислотного дыхания существенно убирали здоровье. После вступления в бой отряда воинов, столбик жизни твари устремился к нулю. Менее чем через пару минут все было окончено. Туша медленно растаяла в воздухе, а на ее месте появилась светящаяся сфера, которую тут же лутнул один из воинов. Эпично, однако.

Досмотрев видос, отправился в лабораторию. Время терпит, но дома уже откровенно скучно.

- Всем здрасьте. О, а это что? - Взгляд якорем зацепился за новое оборудование, стоявшее вокруг капсулы.

- Здравствуй, Максим. А это медицинское оборудование, стандартное для всех капсул, кроме нашей. Как я уже говорил, она экспериментальная и не имеет аналогов в комплектации, но, к сожалению, из-за этого в ней не хватило места для некоторых основополагающих элементов, без которых другие капсулы просто не выпускаются. Раньше без них получалось обходиться, но не теперь. В частности, вот это, - тыкнул он куда-то вглубь капсулы, - специальный микромассажер, который не дает телу почувствовать неудобства после длительного пребывания в игре. Такие, к примеру, как ты ощутил вчера. Кроме этого, мы присоединили полный медицинский бокс со всеми нужными датчиками, теперь состояние твоего тела будет постоянно мониториться во время пребывания в игре. Как видишь, твое здоровье для нас на первом месте.

Сказанная как бы между прочим последняя фраза заставила меня присесть для осознания самого факта. Для меня поставили полный медбокс. Одна из последних разработок в своей области, бокс не только отслеживал все физические и химические процессы и реакции организма человека, но и с высокой точностью мог заранее обнаружить и предотвратить приступ практически любой болезни. Сколько стоило компании его приобретение, я даже не догадывался.

- Теперь можешь чувствовать себя в полной безопасности, - добавил док.

- Ну, тогда я буду загружаться, да?

- Конечно-конечно, что зря время тратить, занимай свое рабочее место.

После того, как я улегся в капсуле, док прикрепил ко мне

десяток датчиков соединенных с боксом.

- Вот теперь все, вперед, в игру, - шутливым тоном напутствовал он меня.

Погружение в виртуал, загрузка.

И снова здравствуй, "Игроземье"!

*****

Выдержка из доклада руководителя отдела предисследований Евгения Гладковского членам правления компании GameSoft.

"...Основной темой доклада является обрисовка ситуации вокруг курируемого мною отдела предисследований. Приоритетной целью все также является сохранение режима максимальной секретности по отношению к любой информации о результатах и степени выполнения исследований, связанных с капсулами 3 степени погружения. В настоящее время отдел работает по ранее утвержденному плану, и нет причин считать, что нужный нам результат не будет достигнут вовремя. Более того, есть все предпосылки для того, чтобы я мог с уверенностью вам сообщить - исследования будут завершены в ближайшую неделю...".

*****

Респануло на том же месте, под деревом на краю лесной поляны. Злодей был тут же. Развалившись в траве, игрался с зайцем 14 уровня. Сам же он при этом был 26.

- Злодей, - позвал я его.

То, что произошло дальше, признаюсь, произвело на меня некоторое впечатление. Молниеносно развернув голову в мою сторону, он радостно зарычал, и, не глядя на игрушку, одним движением лапы отшвырнул ее метра на 3 от себя. Летальный исход одним ударом, сильно. Когда же он поднялся во весь рост, я поневоле восхитился: более чем полтора метра в длину и почти метр в высоту, мой питомец выглядел весьма внушительно.

- Хорош, хорош, нечего сказать, ну, иди сюда, - похлопал я себе по груди.

Грациозно потянувшись, Злодей неторопливо направился ко мне. Обхватив его туловище, я буквально зарылся в мягкую, густую шерсть. Внезапно он подобрал под себя ноги и буквально упал сверху.

- Ох, ё... - из легких с шумом вырвался воздух.

- Агрррр... - прорычал Злодей, как мне показалось, радостно.

Держа лапы на моих плечах, он принялся меня облизывать. Брыкаясь в попытках увернуться, я его только раззадоривал.

- Да слезь ты уже с меня... Чудовище, - смеясь, проговорил, наконец, я.

Пару минут я пытался его скинуть, что, в конце концов, мне

и удалось.

- Поздравляю, ты полностью меня вывалял в пыли, - однако в бесстыжих глазах не было ни капли вины, только довольное согласие.

Всю дорогу до города, чуть более 20 минут, пет с шумом носился вокруг меня. Предварительно я залез в настройки и выставил 100% передачи опыта себе, так что теперь в результате просто таки вулканической активности Злодея, мне постоянно капал опыт, а иногда и лут доставался.

До сбора группы оставалось около получаса, когда мы дошли до главной площади. Пара дел у меня была, но не сказать, чтобы на них мне требовалось столько времени, нет. Отправив пета наслаждаться прохладной водой фонтана, я первым делом принялся разносить содержание мешка. Последним местом определил оружейный дом.

- Таур, здравствуй, - поприветствовал я гнома-предпринимателя.

- Здоров, Дзирт, ты сегодня с чем? Принес что или, наоборот, за покупками?

- Сегодня два в одном, можно?

- А то! Любой каприз, как говорится.

Сдав мелочевку, начал присматриваться к прилавку.

- Подсказать чего? - тут же сориентировался Таур.

- Да, для развития пассивки нужно что-то из железа, - вспомнил я о прокаченном накануне таланте *"Тяжелое облачение"*.

- Что за пассивка, давай подробнее.

- Позволяет одевать доспехи. Правда, с 20% штрафом, - поморщился я.

- Мой тебе совет, чтобы сейчас не портить себе удовольствие от игры, не бери полный доспех, даже половины не бери, две части максимум, тогда и штраф будет незаметен, и пассивка будет качаться.

- Угу, что предложишь?

- Есть хорошие наручи и неплохой наплечник, вот, смотри.

- А у тебя, случаем, ничего из уникалок нет?

- Ого, когда так разбогатеть успел? Сейчас посмотрю, но для твоего класса двух тяжелых точно не найду. Хорошо, если хоть что-то будет.

- Ну, вот, - пару минут спустя вынырнул он из подсобки, - наплечники есть, смотри сам, подойдут?

Наплечники дроу. Класс предмета - уникальный. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - только для убийц. Ограничение по расе - нет. Прочность - 5000/5000.

Бонусы от ношения

Основные: +24 ед. брони, физическая защита +7%, магическая защита +4%

Классовые: рассекающий удар +4%

Для не дроу - падение репутации на один уровень во всех светлых городах.

По сравнению с маской Дзирта, как-то не впечатляет, но другого все равно нет.

- Сколько хочешь за них?

- 450 золотом, - после недолгого раздумья ответил гном.

- Давай за 300 плюс наручи, идет?

- Эм, с чего бы мне 150 золота вот так просто скидывать? - прищурился Траур.

- На наплечниках весьма интересный бонус, падение репы. Мне они не подойдут (надеюсь, гном еще не в курсе, что я темный). Да и кажется мне, что давно ты этот товар реализовать не можешь, уж слишком специфический.

- А ты, значит, сможешь, да? - не прекращал сдаваться оружейник.

- Ты прав, не смогу, но у меня есть знакомый, которому эти наплечники очень понравится.

- Так это же отлично! - обрадовался гном, - приводи его сюда, пусть посмотрит и сам купит.

- Да вот в том-то и беда, нет у него желания тратить такие деньги на среднюю вещицу, вот, думаю подарок ему сделать. Так что, по рукам?

- По рукам, - печально вздохнул гном.

- Рад был повидаться, доброй тебе торговли, - попрощался я.

- Иди уже, доброжелатель, - ворчливо отозвался гном, - ходят тут всякие, последнее родное отбирают.

Эти причитания у меня ничего кроме улыбки не вызвали. С него не убудет, ясно же. Но поход в лавку заставил меня задуматься, а ведь действительно, на предназначенные для дроу вещи спрос очень мал. Так почему бы не попробовать пошерстить аукцион, вдруг что-то из *"Одеяния Дзирта"* выплывет. Не долго думая, зашел на онлайн аукцион и разместил предложение о покупке любой части из состава нужного мне сета, кроме уже имеющейся у меня маски.

Оставшееся время решил провести в ближайшей таверне, бодрость почти на половине. Заняв свободный столик и дождавшись еды, с удовольствием принялся за обед.

- Здравствуйте, Максим, - подсел ко мне незнакомец.

- Дубль два? - хмыкнул я, - вот вам обязательно было подгадать момент, когда я есть начал, раньше не могли?

- Уверяю вас, я не специально, но вы правы, это весьма невежливо с моей стороны. Поэтому, с вашего позволения, я подожду. А заодно выпью чего-нибудь.

"А этот явно поумнее будет" - мелькнула мысль.

Он не стал начинать разговор, едва я доел, нет, он еще подождал, пока уберут посуду и на столе останется лишь чай.

- Я представляю интересы компаний WorldQuests и MagicPoint. Первым делом, Максим, прошу прощения за вчерашнее поведение моего коллеги, он уже отстранен и наказан. Из-за нехватки времени ваш эмоциональный портрет был составлен некорректно и, соответственно, были предприняты неправильные меры по заключению с вами соглашения о сотрудничестве. Мы думали, что вы уже сами по своей воле не желаете принимать участие в исследованиях, но, видимо, ошиблись.

- Да, ошиблись, у меня подписан контракт, который я выполняю. И нет никаких причин бросать эту работу, - честно, я сам удивился своей резкости, боюсь, что ли?

- К сожалению это не так, ваши выводы основаны на неполноте информации.

- Да-да, а вы сейчас меня просветите.

- Максим, я бы не был столь саркастичен на вашем месте, да что там, я и не хотел бы быть на вашем месте. Думаете, что вы первый участник этого эксперимента?

- Нет, мне сказали, что до меня уже проводили этот эксперимент.

- А чем он закончился, вам сказали?

- Да, у тестировщика в игре подвисло сознание, капсулу отключили, а его самого отправили на лечение.

- Ну да, ну да, единственный случай из всех, который с натяжкой можно назвать удачным. Понимаете, Максим, на самом деле перед вами было более двух десятков человек, и только этот один смог выйти из погружения в более-менее здравом уме. Остальные стали безвольными овощами, идиотами с набором простейших рефлексов. О них вам не расскажут, ведь вы можете отказаться от участия. Хотя вам и этого уже не позволят сделать, лишь только попробуете пойти против воли своих хозяев, как вас тут же насильно засунут в капсулу и будут неспешно снимать показания приборов. Не верите? Задайте этот неудобный вопрос в лоб Домбровскому, он хоть и шеф службы безопасности, но в курсе всех дел фирмы и любит решать все по-честному, без прямой лжи. Вот утаить что-то, недосказать, это да, но врать прямо, может, не станет.

Этим разговором он меня убедил, как минимум задать

несколько вопросов своему начальству. Мысль о том, что меня могут просто запихнуть в капсулу и отправить в игру, без всякого согласия, немного напугала. Стать идиотом, потеряв сознание в виртуале, это страшно.

- Максим, у нас есть возможность вытащить вас из здания GameSoft'a, нужно лишь ваше желание. Поймите, эти исследования могут вас погубить. Никакие деньги такого не стоят. Я не прошу вашего ответа прямо сейчас, несколько дней у вас есть, но знайте, проведение исследований опасно для самого существования компаний, которые я представляю, а, следовательно, действовать в случае вашего отказа нам придется с применением самых крайних мер, как бы мне этого не хотелось.

Еще пару минут мы в полной тишине пили чай, он уже высказал все, что хотел, а у меня были десятки разных мыслей одновременно, информации к размышлению он мне подкинул с излишком.

- Всего доброго, - коротко бросил он, направляясь к выходу.

Выйдя на улицу, я неторопливо побрел к площадке найма, решив дождаться своих там, в прохладной тени. Стоило мне присесть, как рядом оказался Злодей. Пока я ходил по площади, он мне не мешал, но как только остался без дела, пет оказался тут как тут. И если на меня никто и не посмотрел, то несущийся через всю площадь Злодей просто не мог не привлечь внимания.

- Можно погладить? - тут же возникла передо мной маленькая фея.

- Конечно, - не стал отказывать я ребенку.

Кстати, дети в игре, громкая тема для всевозможных шоу, научных и развлекательных передач. Случайно попав на форуме в раздел, посвященный детям в игре, я немного обалдел, насколько он был огромен. Родителям игра в радость, ведь можно погулять со своим чадом, не выходя из квартиры, но социальные службы начали бить тревогу, требуя запретить виртуал для детей. Ведь игра не способствует становлению здоровой психики ребенка. Слишком уж не соответствует атмосфера. А кроме психологического, есть еще физическое здоровье, а многочасовое пребывание в капсуле его не добавляет точно. Где-то мелькала новость, что создадут специальную, отдельную локацию для детей, с ограничением по времени пребывания, своеобразный детсад со своими воспитателями, но что там на самом деле, кто знает.

- А можно он меня покатает? - тем временем спросила девочка.

- Если только сам захочет, так что попробуй, попроси.

- Злодей, покатай меня, пожаааааалуйста, - протянула

последнее слово она.

Развернувшись к ней боком, пет медленно улегся, позволяя сесть на себя.

- Пройдись с ней немного, только медленно, - дал я ему команду.

- Дзирт, привет! - сквозь толпу ко мне прорвался улыбающийся Саард.

- Здоров, чего такой радостный?

- Да сегодня узнал, что мне экзамен завтрашний автоматом проставили, а там препод такой, хрен бы я чего сдал. А ты давно ждешь?

- Нет, только подошел. Новости просматривал? "Алые клинки" эпичку совершили.

- Та, - словно отмахнулся он, - не напоминай, не эпичка, а хрень какая-то.

- Чего, видео вполне нормальное, - удивился я его реакции.

- Да не особо, слабый у них рейдлидер, можно было бы обойтись как минимум на треть меньшими силами.

- Как?

- Для начала им надо было пошерстить форум. Там уже выложили как минимум 3 разные тактики сражения с Лернейской Гидрой, с подробными описаниями составов рейда под каждую из тактик и комментариями по действиям во время боя. Бой с эпик монстром - это не тот случай, когда простота залог успеха. А эти выставили заслон танками, разделили магов на две группы, чтоб одна отлечивала танков, а другая вместе со стрелками вливала дамаг, а воинов вообще в самом конце ввели. Но хоть разделить их догадались - единственное, что правильно сделали.

- Объясни, где ты тут ошибки увидел?

- Зайдем издалека. Ты в курсе, что эпичный рейд, как и пати, имеет ограничение по количеству участников? - принялся рассуждать Саард, - Пати - это всегда максимум боевая пятерка плюс петы. А сколько будет участвовать в эпичном рейде, зависит от цели. На каждого монстра есть свое ограничение, оно рассчитывается системой в зависимости от среднего уровня игроков клана и крутости монстра. Хай-левел игроков против гидры клан из первой сотни может выставить не более 80. Меньше можно, даже приветствуется. Чем меньшим числом участников обходится рейд, тем богаче в результате успешного его окончания будет добыча. Вот поэтому "Алые клинки" неудачники. Они могли обойтись намного меньшими силами, будь у них толковый командир. Танкам нужно было надеть другую броню, специально против кислотного дыхания, тогда бы они продержались до конца сражения и без поддержки магов, на

одних только зельях восстановления. Плюс не брать оружие, бесполезно оно им, лучше бы щиты двуручные взяли. В таком случае число танков можно было бы сократить, а вместо них боевых магов добрать. Освободившиеся маги-хилеры позволили бы ввести отряд воинов на несколько минут раньше. Кучу дамага танкам нанесли головы гидры. Но и то хорошо, что хоть рубить их не догадались. Перетерпеть решили. Для голов отдельно нужно брать пару магов с хорошо прокаченными ветками огня в талантах. Воин сносит, маг тут же прижигает, но там правда не все так просто, чуть маг протормозит и на месте одной головы уже две вырастет. Стрелков брать вообще не надо, физическая защита Гидры в полтора раза выше магической, при таком раскладе маги по вливаемому дамагу смотрятся намного предпочтительней. Так что вместо 80 игроков, можно было без проблем с 50 рейд пройти. Видел в конце сферу лута?

- Да, ее сразу кто-то из воинов подхватил.

- Она светилась красным цветом, это плохой признак. Сферы лута красного цвета самые слабые. В них меньше всего редких предметов, сетовые, например, практически не встречаются. Так что много "Алые паруса" не получат, максимум, что будет, так это пара уникальных безделушек, а остальное премиум, на продажу.

- Откуда ты столько знаешь?

- Опыт, мой юный друг.

В аккурат к концу разговора к нам медленно подошел Злодей

- Ну что, покаталась?

- Да, спасибо вам, тебе тоже спасибо, Злодей, - засмеялась она, когда он легонько боднул ее головой.

- Эля, вот ты где, - подошла к нам незнакомая девушка.

- Мама, а Злодей покатал меня, это было так здорово!

- Не сомневаюсь, милая. Она вас не слишком утомила? Извините, я ее постоянно теряю, точнее она постоянно от меня убегает.

- Нет, все в порядке. Она просто поиграласъ с петом, ничего особого.

- Спасибо вам. Пойдем, Эля, не будем мешать.

- Пока, Злодей, - попрощалась напоследок фея.

- А он сильно подрос, 10 уровней за ночь?

- Да.

- Плохо, - и опять я удивился.

- Чего же плохого, 26 уровень, тут теперь нужно думать, кто у кого саппорт, он у меня или я у него.

- Эт точно, но я не об этом. Ты уже смотрел, что за таланты

он развил? Если нет, посмотри прямо сейчас.

Хм, посмотрим. Открыв профиль пета, начал просматривать его таланты. Новых было пять. Один в ветке защиты, *"Твердая кожа"* (увеличивающий защиту от физического урона на 20%), а четыре остальных в ветке атаки,*"Дисциплина убийцы"* (увеличивает все скоростные характеристики на 5%), *"Алмазные когти"* (позволяющие рвать доспехи вместе с плотью), *"Сила зверя"*(увеличивает силу удара на 20%) и *"Оглушение"* (накладывает стан длительностью 2.5 с).

- Ну, в принципе, понятно. Пет развивает те таланты, которые востребованы обстоятельствами. Нужно помогать союзнику - развивает ветку поддержки, а нужно воевать - развивает ветку атаки и немного защиты. А не подскажешь, как он так сильно подкачал классовые характеристики?

- Смотри, для прокачки уровня используется опыт за убийство мобов либо выполнение квестов. Малая часть этого опыта, не более нескольких процентов, используется для прокачки классовых умений и талантов, которые были применены в бою. А когда твой пет достиг потолка в развитии, 26 уровня, то все 100% опыта начали вливаться в прокачку скилов. Вот и все.

- О, наши подтянулись, пойдем.

От ближайшей таверны к площадке найма весело болтая шли Ани и огромный, более двух метров в высоту, наверное, человек. Судя по всему, это и есть наш танк, Трейк.

- Всем привет, - от души крикнул он, не дойдя добрых 5 шагов.

- Привет, я Дзирт, - протянул я руку.

- Трейк, - ответил он, пожав ее - и если все, что рассказывала о твоем профиле Ани правда, то я очень рад знакомству.

- Райс просил передать, что он нас встретит в Элейском предгорье, так что, если тут ни у кого не осталось дел, пора отправляться, - Саард оглядел всех и, не увидев возражений, продолжил, - отлично, отойдем в сторону.

Выйдя с площади, мы свернули в первый же переулок.

- Все помнят что делать?

Глядя на кивающие головы Ани и Трейка поспешил заявить

- Мы нет.

- Кто это мы, - удивился Трейк

- Я и Злодей, кто же еще.

- Райс подкинул мне свиток телепортации, - быстро затараторил Саард, - он перенесет нас к Элейскому нагорью, там мы с ним и пересечемся. Свиток перенесет туда всех находящихся в радиусе метра от него, поэтому я искал место, где не будет

много людей. Дай Злодею команду не суетиться и возле нас стоять. Все, ломаю.

После этого он вытащил из-за пояса свиток, сломал скрепляющую печать и развернул его. Пробежав глазами по написанному, выругался.

- Зубная паста "Дента+" является универсальным средством для ухода за вашими зубами. "Дента+" рекомендация стоматологов номер 1.

Окружающий мир начал стремительно светлеть, затем стало вообще ничего не видно, а потом откатило обратно, только место изменилось.

- Как же меня эта реклама одолела, пихают во все щели, - с чувством выговорился Саард.

- Так это они что, рекламу в свиток вписывают?

- Представь, при этом свиток не сработает, пока ты ее вслух не прочтешь, суки.

Заклинание-телепорт доставило нас к самой черте города, в паре десятков метров от городских ворот. От выхода к нам уже направлялся Райс.

- Всем привет, как настрой, бойцы?

Моментально сориентировавшийся Трейк тут же ответил, даже отрапортовал

- Здравия желательно, товарищ хер-майор. За время вашего отсутствия все дружно посылали вас на юг, некоторые, - он принялся косить глазами в сторону Саарда, - даже по нескольку раз.

- Ну и замечательно, кто-нибудь хочет что-то предложить?

- Я как обычно, локация-спираль, дойти как можно дальше, - ответила Ани.

- Я за, - тут же подхватил Саард, - нам с Дзиртом сыгрываться нужно, а то мы как пара вообще сырые.

- Хоть и сырые, а смотритесь вместе великолепно, - хохотнул Трейк.

- Молчать, сучка, - будничным жестом отмахнулся Саард.

Трейк же в ответ перешел с хохота на откровенный ржач.

"А мне он все больше нравится", - решил я для себя.

- Трейк, давай чуть позже. Сам-то, что думаешь?

- Да что нам, татарам, мы и в атаку на конях, и обратно в седле.

- Понятно, как всегда, перекати-поле, - вздохнул Райс, - никакой инициативы, зато потом горы критики.

- Но наше доблестное командование с блеском преодолевает все трудности гнета коллектива.

Уже не обращая внимания на болтовню Трейка, Райс

посмотрел на меня

- Дзирт, твое предложение?

Как-то так само вышло, что выпалил вообще не думая

- Данж.

- Ну, вот и ладненько, а теперь все слушаем меня, я совершенно случайно узнал, что тут неподалеку есть одна лока, - он сделал театральную паузу, - из "особых".

- Какого типа лока? - тут же перебил его Саард.

- Данж-лабиринт.

Выругались одновременно и Саард, и весельчак Трейк. А вот я, как обычно в последнее время, не въехал. Печально быть нубом.

- Что-то я не пойму, данж-лабиринт, а такие есть? На форуме про них ничего не встречал.

- Плохо искал, значит. Таких локаций пара десятков всего, каждая имеет свой уровень, недалеко от нас локация 2 уровня, для игроков до 20 левела, как раз для нас, - начал объяснять мне Райс. - Одиночки туда суются, но пройти до конца получается у считанных единиц. С новой обновой можно попробовать пройти в составе пати.

- А раньше что мешало?

- А раньше создание пати было доступно только с 30 уровня. Так что "особые" локации 1-3 уровней были доступны только для соло прохождения. Нам сейчас без вариантов, если пробовать идти - то только сейчас, еще день покачаемся, и кто-нибудь из пати перевалит за 20 уровень. Локу потеряем. Предлагаю голосование, кто за то, чтобы рискнуть?

- А в чем риск? - опять я спросил очевидную для всех, кроме меня, вещь.

- Если вайпнемся, минус 30% опыта, набранного за последние 3 дня и бан на сутки. Короче, потеря времени. Но если пройдем - будут плюшки, много плюшек.

- За, - дал я первый голос в пользу риска. Мне-то бан явно не грозит. Связи решают.

- Я против, - высказался Саард, - только из-за того, что никогда с Дзиртом схемой 3-2 не работали, когда прижмет, потеряемся.

- За риск, - улыбнулась Ани.

- Кеп, ты же знаешь, я за любой Злодейь, кроме голодовки.

- Ну, вот и решили. Саард, по дороге попробуй в общих чертах рассказать Дзирту, что от него требуется. И не кривись так, 3-2 это только на словах, а так у Дзирта уникальный пет 26 уровня, он сам затащит, если прижмет.

- Ты же сказал, что лока до 20 уровня.

- Ну как есть нубаноид, - печально вздохнул Трейк, - ограничение только на игроков действует.

- Кто бы говорил, - огрызнулся воин, - напомнить тебе, кто почти десяток раз слился, пытаясь пройти сверхсложный для его интеллекта квест под названием регистрация?

- Ну, все, уел, - поднял вверх руки Трейк в знак примирения.

- Зелья восстановления у всех есть? - тем временем начал проверять нашу пятерку Райс.

- Да, - ответила за всех Ани.

- Вот и отлично, тогда в путь, тут не далеко, минут 15 пешком.

Стоило нам тронуться, как тут же образовался некий порядок в построении. Райс шел первым, иногда замедляясь, очевидно сверялся с картой. За ним шли Ани и Трейк, а чуть отстав, мы с Саардом, который тут же начал инструктаж.

- Дзирт, если что, без обид за мой минус. Просто нет желания в сложное дело без подготовки лезть, это не личное, просто сливаться очень не люблю, хорошо?

- Не вопрос, что ты там про схему говорил, 3-2, о чем это?

- Это схема работы нашей пятерки в условиях отсутствия пространства для маневра. То есть данж или лабиринт. Тут такое дело, Трейк всегда танчит, собирая дамаг, это наш стоппер, на нем постоянно висят основные силы противника. Он самая передняя вершина звезды, острие. Мы с тобой вторая линия, две следующих вершины, мы хафы. Мы работаем с теми, кто пытается обойти Трейка. Если таких нет, такое тоже бывает, мы приближаемся к передней линии и действуем по обстоятельствам в зависимости от противника. Либо по очереди выныриваем по бокам от Трейка, раскачиваем противника и быстро накидываем дамаг, либо смещаемся на один фланг и выдавливаем. Так как ты убийца, может быть вариант прыжка в инвиз и обход в тыл, но это уже не стандарт, так что только по команде Райса, а он тактик сильный, если что - сразу крикнет. Ани и Райс - основание звезды, опорники. В серьезных замесах они работают в основном только на поддержку стоппера. Ани дамаг вливает, Райс отлечивает. Но прижмет - не молчи, помогут. Если Трейка обходят - наша задача сагрить всех и держаться как можно дольше. Вот такая схема, на самом деле все просто, но нужен опыт.

- Вроде ясно, осталось только на практике закрепить.

- Сейчас и закрепим.

За разговором незаметно пролетело время, каменистое ущелье, по дну которого мы шли последний километр, сузилось и, очередным поворотом, вывело нас к входу в подземелье.

- Ну что, ловите приглосы, - остановился перед самой границей Райс.

- Ладно, - окинул он взглядом уже сформированную группу, - удачи нам.

Трейк, следом за ним Саард, я и Злодей, замыкали Ани и Райс, именно в таком порядке мы начали движение. Стоило тьме сменить свет, как появилось сообщение

Внимание, квест!

"Проклятое Элейское подгорье"

Класс: особый

Преодолейте заслон проклятых воинов древнего Элейского трона

Награда: часть сокровищницы последнего Элейского принца

Время выполнения: неограниченно, прохождение одной попыткой

Штраф: потеря 30% опыта, набранного за последние 3 суток

Принять\отклонить?

Приняв задание, поспешил вернуться с небес на землю. Обернувшись, понял, что все взгляды прикованы ко мне.

- Дзирт, ничего не хочешь объяснить? - на правах командира, прервал молчание Райс.

- Например, почему вода мокрая? - вместо меня влез Трейк. - Вы что, его профиль не смотрели, там же написано, раса - дроу, так что вы удивляетесь его внешности?

- Я когда Злодея нашел, то есть, не Злодея, а другого пета, обменял его потом, - начал путанно объяснять я, - то в том же данже нашел уникалку, она меняет облик на свету, убирая расовый штраф. А что, с этим проблемы?

- Да как тебе сказать, - подбирая слова, заговорила Ани, - темные считаются немного того, крейзи.

- Немного крейзи? - веселился Трейк, - милая, у тебя талант преуменьшать, лучше скажи отбитые наглухо, не прогадаешь.

- Нет, проблем никаких, просто неожиданно это, обнаружить темного эльфа под боком. В общем, потом обсудим, - махнул рукой Райс, - хотя тут и обсуждать уже нечего, - едва различимо добавил он.

Достав из мешка пару факелов, он дал по одному Трейку и Саарду. Трейк тут же ударил факелом об стенку туннеля, от удара тот запылал ярким красным светом, впрочем, красным только для меня. Другие цвета мир красных оттенков не пускает к себе в принципе.

Первый перекресток попался нам на расстоянии 30 шагов

от входа.

- Трейк, вправо, - отдал команду Райс.

Свернув, попали в небольшое расширение, отряд не торопился, попасть в засаду или ловушку никто не горел желанием, спешка выйдет себе дороже. Во второй половине расширения на Трейка сагрилась пара больших слизней

Трупный червь. Моб 17 уровня. Атакует кислотным плевком.

Ни я, ни Саард до них не добрались, разве за Злодеем успеешь? Даже Ани лишь пару стрел пустила. Прыжком с места Злодей пролетел более 3 метров, а двумя молниеносными ударами лап он попросту порвал ближнего моба в клочья, со вторым долго тоже не провозился.

- Ну, чисто зверь, в натуре, - с нотками восхищения проговорил Трейк, - э, кеп, может, пустим его вперед, а сами саппортить будем.

- Отставить флуд! Идем в прежнем порядке, - тут же прикрикнул Райс.

- Зануда, - пробормотал Трейк, - и тут же добавил, - сначала инициативу проявлять просит, а потом орет как потерпевший.

Расширение закончилось, следующий коридор заставил нас пробиваться сквозь еще пятерку тех же червей. Уровень мобов был 19, всех Злодей забрать не успел. Так что, теперь в бою успели побывать и я с Саардом, но никто из нас этому событию не радовался точно, воняло от нас теперь сногсшибательно.

- Возвращаемся, - скомандовал Райс, когда в конце коридора показалась пара мобов 18 уровня.

Уровень понизился, следовательно, дорога не верна.

- Райс, пока идем назад, можно Злодея послать на эту двойку?

Мгновение подумав, ком утвердительно кивнул.

- Злодей, взять.

Выйдя на перекресток, мы тут же свернули в правый для нас проход.

Скелет-караульный. Моб 18 уровня. Атакует физическими ударами. Может быть вооружен.

И снова Злодей! Двойка скелетов оказалась сметена в мгновения ока. Кстати, лут, обычные вещи, Райс сказал не трогать, мотивируя тем, что место в мешках еще понадобится. Через десяток метров коридор раздваивался, уже без команды Трейк шагнул в правый проход. Снова скелеты, теперь уже большим количеством, преградили нам путь. Десяток 19 уровней, четверо повисли на Трейке, по трое досталось мне и Саарду. Против троих не сражался ни разу, но это оказалось не настолько

сложно, как я представлял себе. Разница в ловкости позволяла, работая двумя мечами, успевать успешно и защищаться, и атаковать. Но, конечно же, большая часть движений приходилась именно на защиту, отбил два выпада, от третьего увернулся и тут же атаковал ближайшего, а затем опять отбиваюсь. Таких тактов для первого моба мне понадобилось почти десяток, но когда противников стало двое, ситуация в корне поменялась. Заточенные только на атаку, мобы пропускали все, что в них прилетало с моей стороны. Разбираясь с ними, успевал кидать взгляды на поле боя. Трейку помогают Злодей и Ани. Райс занимается только общим контролем, отлечивать пока некого, а тратить ману на атаку он не спешит, предпочитая наблюдать за действиями команды. Ответив на взгляд кивком, Райс как бы признал, что помощь мне не требуется и продолжил ожидать конца сражения. Саард же, в отличие от меня, не бился бездумно, он фехтовал. Разницу на словах передать трудно, но она есть, уж поверьте. Ловкости у него было меньше чем у меня, зато силы больше и броня крепче, а еще опыт. Как итог всего этого - совершенно другой подход к тактике боя. Саард не принимал удары всех своих противников. Он постоянно юлил между ними, заставляя мешать друг другу и наносил, казалось, абсолютно непринужденные удары во время маневрирования. В каждом его движении сквозило мастерство, мне этого пока не хватает, очень.

- Ура, первая добыча, - привлек внимания Трейк после боя, - прем.

- Бросай себе, и пойдем дальше.

Глава 6

Часть 2

Подняв с пола брошенный факел, Трейк продолжил шествие. Следующий поворот привет нас к очередному перекрестку. Вновь свернув вправо, уперлись в тупик. Разворот на 180 градусов и снова поворот. Стоит ли говорить о том, что на каждом шагу мы натыкались на воинствующих скелетов или червей? После очередного столкновения Саард устало проговорил

- Райс, командуй привал, бодрость скоро совсем на ноль упадет.

- Согласен, отдыхаем.

Чуть отойдя в сторону от места последнего столкновения, попадали на пол и зашуршали мешками в поисках еды.

- Саа, акуаешь, - с полным ртом попробовал заговорить Трейк, но тут же проглотил и поправился, - Саард, как думаешь, долго нам еще осталось?

- Половину мы уже прошли. Но это была наиболее легкая часть, скоро должен быть переход на следующий уровень, вот там

самая веселуха начнется.

Вызвав карту я убедился в ее бесполезности, она показывала открытыми только последние пару десятков метров, остальное было скрыто. Вверху лишь медленно крутилась шестеренка прогрузки, а под ней подпись *"функционал ограничен выполняемым квестом"*

- С чего ты взял, что будет переход, - судя по вниманию остальных, не только у меня возник этот вопрос.

- Я про Элейский данж недавно читал, один чел писал, что почти его прошел, в конце слился, но его пост быстро подчистили и закрыли тему, - разрабы никогда не любили облегчать игрокам жизнь.

- И когда ты собирался нам про это рассказать? - притворно ласковым голосом поинтересовался Трейк.

- Да я сам только сейчас вспомнил, так что считай, сразу и рассказал.

- Что еще помнишь, - спокойным голосом разрядил обстановку Райс, - география данжа, возможные противники, хоть что-то, что поможет.

- Да там не пост был, а так, сумбурное описание. Куча эмоций, реальной пользы мало. Чел писал, что после первого уровня, лабиринта из туннелей, идет переход на второй. Там будет длинный коридор, от него в одну сторону отходят залы, по истории данжа там располагались приемные для гостей принца. Причем, каждый зал для определенной расы. Проход в конце центрального зала.

- Что за проходом?

- Автор слился, но утверждал, что перед тем как отправиться на точку перерождения видел ворота, точно такие же, как на предыдущем переходе. Еще он писал, что прошел первый уровень меньше чем за час. А мы тут уже 37 минут, при этом он в одиночку двигался, то есть, явно медленнее нас.

Райс немного нахмурился

- "Особые" локации постоянно меняются, разрабы следят, чтобы сложность их прохождения всегда поддерживалась на должном уровне, так что не будем слишком рассчитывать на актуальность тогопоста, хотя, конечно, это лучше, чем совсем ничего.

Выдав Трейку и Саарду по новому факелу, Райс скомандовал подъем.

Ориентируясь по направлению возрастания уровня мобов, мы медленно продвигались вперед. За очередным поворотом показался большой круглый зал, на противоположенном конце которого виднелись массивные ворота. Как раз напротив них мы

и вышли. Но, кроме нашего, в зал вели еще четыре прохода, очевидно, лабиринт имел несколько вариантов прохождения.

- Стоять, назад! - неожиданно крикнул Райс.

- Что случилось? - спросил Трейк, когда все вернулись в только что покинутый проход.

Отмечу, что реакция на приказ мне очень понравилась, я в очередной раз поблагодарил госпожу удачу за такую команду. Сначала выполнили, потом стали задавать вопросы.

- А сам-то как думаешь? - ехидно поинтересовался Саард.

- Думаю, что ты олень, - мгновенно сориентировался Трейк, - ветвистый такой, из этих, из благородных.

Видя, как Саард начинает заводиться, Райс тут же вмешался

- Остыньте, сейчас и так жарко будет. В зал, кроме нашего, выходят еще проходы. Идеальное место для засады. Выйдем на середину и тут же попадем в окружение.

- Да ну, вряд ли, - тут же заспорил Трейк, - смотри сам, мы вышли из такого же прохода, никого в нем не было.

- А с чего ты взял, что он такой же, - присоединился я, - может, остальные выходы это тупики как раз для засады.

- Вот именно, - поддержал меня Райс.

- Вопрос теперь, что делать.

- Нет такого вопроса, - тут же отозвался я, - прыгаю в инвиз и спокойно осматриваю ближайшие проходы. Близко подходить не буду, чтобы не сагрить никого. А свет мне не нужен, так все увижу.

- Ну, что-то такое я и хотел предложить, - ответил Райс, - только не выходи на середину зала и не подходи к воротам. Злодея тут оставь, так риск влезть куда-нибудь станет меньше.

Скакнув в инвиз, вошел в зал. До следующего прохода было более двадцати шагов.

"Лучше посмотрю с расстояния", - решил я для себя.

Отойдя на три шага от стенки, начал медленно прокрадываться до тех пор, пока почти не поравнялся с проходом. Против воли в крови заиграл адреналин.

"Ну, давай же", - подбодрил я себя.

Осторожно сделав еще шаг, тут же взглядом уперся в светящиеся, разумеется, красным глаза воина-скелета. Реалистичность момента превысила все возможные грани. Где-то внизу живота слегка потяжелело, а на днище ощутимо усилилось давление. Вдох-выдох, вдох-выдох, фууурх, попустило.

Несколько секунд так и простоял, замерев, а потом дошло, что на таком расстоянии для скелета я еще невидим, а значит, атаковать не станет. Вернув клинки в ножны (вытащил на чистом условном рефлексе), сделал еще шаг. М-да, оглядев весь проход и

насчитав в нем 15 мобов 21-22 уровня, я прилично подзадумался. Если и в оставшихся трех проходах такие отряды - то у группы нет шансов против них. Впрочем, сначала нужно убедиться, что засада действительно в каждом проходе. Увы, возвращаться к группе пришлось не с самыми радужными новостями.

- Райс был прав, - начал докладывать я результаты разведки, - в каждом проходе нас ждет отряд. Везде как под копирку, 15 скелетов 21-22 уровня.

- Не вижу проблемы, - откликнулся Трейк, - продавим их внутрь и зачистим каждый проход по отдельности.

По отдельности они действительно особых проблем нам не доставят. Пока мы проходили лабиринт, каждый поднял по 2 уровня. Мой 20 позволит мне разобраться самому с четверкой таких противников, пусть это и чревато потерей какой-то части хп, но не критично уж точно.

- Нет, - тем не менее, покачал я в ответ головой, - мобы нам не дадут войти. В каждом проходе на самом краю стоит часовой. Остальные тоже недалеко. А если придется разбирать их в зале, кто знает, как поведут себя другие группы мобов.

- Может попробуем прорваться к двери? - предложила Ани.

- Не вариант, - отмел и это предложение Райс, - только начнем открывать дверь, как они сагрятся, будет вайп группы.

- А если дверь откроет Дзирт, в инвизе?

- Ну, допустим. Дверь открыта, Дзирт со Злодеем смогли пройти, что дальше? Мобы никуда от этого не денутся, мы как пройдем?

- Может, они назад уйдут, - не особо уверенно ответил Трейк.

- А если нет?

- Есть другое предложение, - решил и я поучаствовать.

Об этом варианте я думал последние пару минут, и не находил минусов.

- Мы со Злодеем накинем инвиз, станем напротив ближайшего прохода, а потом я дам ему команду прыжком ворваться в самую гущу мобов и увести их вглубь тупика. Дожидаюсь вас, и вместе зачищаем проход.

Все с интересом посмотрели на Райса, именно от него зависело, быть или не быть моей задумке.

- Пока что лучшее из предложений, - признал тот, - другого выхода, во всяком случае, я не вижу.

Выйдя в инвизе из прохода, приказал Злодею ни на шаг от меня не отходить. Дойдя до нужного места, опустился перед петом на одно колено

- Ну что, малыш, - потрепал я его загривок, - готов

рискнуть?

Зажмурив от удовольствия глаза, он согласно ударил по плечу лапой, этим едва не опрокинув меня. Нет, ну до чего же все реалистично, иначе как обычного кота, я Злодея не воспринимаю. Обычного, но чертовски здоровенного боевого кота.

- Делаешь небольшой разгон и прыгаешь в проход. Тебе нужно увести костлявых как можно дальше в тупик. Не дай зажать себя в угол, тут же возвращайся, мы встретим. Если что накидывай на себя *"Щит"*. Пошел.

Злодей тут же развернулся, сделал три шага и прыгнул. Приземлился он уже за чертой зала.

- Райс, пора.

Группа тут же выскочила в зал и парой секунд спустя вошла в проход. Я еще успел заметить, как Злодей добежал до конца тупика, там развернувшись, дождался, когда преследователи немного приблизятся, и кинулся им навстречу. Перед самым столкновением он прыгнул на стенку и, оттолкнувшись от нее, перелетел большую часть мобов. Все произошло слишком быстро, чтобы они смогли хоть как-то отреагировать. А наша пятерка к этому времени уже покинула зал и боевым порядком шла на сближение. Ани с Райсом чуть отстали, притормозив, им в ближний бой лезть не с руки. А вот мы под рев Трейка ворвались в толпу мобов. Впервые за прохождение данжа я активировал все свои умения. Не только я, впрочем. Трейк промчался сквозь толпу скелетов, словно не замечая их. Стопудово какая-то абилка, таран или еще что. Следуя моему примеру, свои умения активизировал и Злодей. Трудности возникли лишь на первой минуте мясорубки, слишком уж много было противников, приходилось уходить, парировать, отклоняться, а частенько и просто принимать на себя дамаг. Продолжение же выглядело буднично.

Далее Райс отправил Ани наблюдать за общим залом, а сам уселся медитировать на том же месте, где колдовал. Саард высматривал трофеи на усеянном костями полу, а Трейк был просто счастлив, он всячески расхвалил мой план, который позволил ему сыграть в боулинг скелетами

- Не, ну ты видел, как я сквозь них прошел, чистый страйк,ептыть, - радовался он очередной стычке.

- Ну, кратко, что у нас тут? - закончил процесс восполнения маны Райс.

- Несколько прем вещей, мелочь, - Саард.

- В зале все спокойно, - Ани.

- У меня настроение поднялось, - Трейк.

- Предлагаю продолжить, - я.

Следующие два тупика мы зачистили по аналогичной

схеме. Последний оплот мобов Саард предложил вообще не трогать, для экономии времени, но Трейк с Райсом и Ани на него так посмотрели, будто засомневались в его психическом здоровье.

- Ты че, с дуба упал, оставлять противника за спиной, - чьи это слова объяснять, думаю, не надо.

Спорить Саард не решился.

После зачистки и этого прохода Райс скомандовал отдых. Вновь подправив бодрость, отправились открывать ворота. Трейк и Саард, взявшись за разные створки, с огромным усилием развели их на ширину, достаточную для прохода.

- Ничего не понимаю, как же этот данж в соло проходили? - удивился Трейк.

- Этот данж не был пройден.

Слова Райса возымели эффект разорвавшейся бомбы. Сначала оглушающая тишина, а потом словно прорвавший плотину поток словесного поноса. Ругань тоже присутствовала. Ну, а мне не осталось ничего, кроме как тихо вздыхать про себя и ждать, когда растолкуют смысл произнесенного. Нет, понятно, конечно, что раз данж не был пройден, то при успешном его прохождении можно озолотиться, но так бурно выражать эмоции только из-за финансовой части, это как-то по-детски, что ли.

Но нет, я был не прав, отнюдь не деньги, что не могло не радовать, были причиной веселья.

- Дзирт, наши имена впишут золотом в аллею вечной славы "Игроземья", - попыталась поделиться своей радостью Ани, - это же самое лучшее, чего можно достичь в игре!

- Ну и зачем ты им сказал? - тихо спросил я у командира, подгадав момент, когда никто нас не мог услышать.

- Сам уже жалею, - скрипя зубами, ответил тот.

- Да успокойтесь! - рявкнул он, - вы что, дети? Ведете себя как, как... - пытался он подобрать соответствующее слово.

- Мы поняли, кеп, не ругайся.

- Да как не ругаться? С таким настроем мы в следующей стычке ляжем, вас же развезло, соберитесь уже, наконец!

Глядя как в глазах Ани и Саарда появляются признаки некой осмысленности ситуации, пришел к выводу, что у Райса перед ними неслабый запас авторитета. Про Трейка говорить не буду, складывается впечатление, что он вообще по жизни на веселой стороне.

- Райс, пусть тут эмоции стихнут, а я пока в инвизе на разведку схожу.

- Добро, иди. Только аккуратнее там, не светись зря. И Злодея не бери.

Оставив группу, шагнул за ворота. Переход представлял

собой туннель под большим наклоном - более 100 шагов вниз и никаких ступенек. Повезло хоть тем, что везде сухо и под ногами нет ни пыли, ни мелких камушков, было бы по-другому, не удержался бы.

Выход на следующий уровень ничем перекрыт не был. Как и рассказывал Саард, новый уровень представил собой длинный, очень широкий коридор, хотя уместнее будет назвать его залом. Зал, площадью в несколько футбольных полей. Он был словно аналогом первого уровня в миниатюре, то есть лабиринтом. Такое впечатление оставляли полуразвалившиеся перегородки, разбитые колоны и другие элементы архитектуры. Множество проходов в самых неожиданных местах весьма и весьма усложняли местность. Это все, что я смог заметить, вскарабкавшись на ближайшее возвышение. Разумеется, зал был отнюдь не пустой. В непонятном порядке по нему расхаживали группы мобов. Скелеты-воины. Но кое-что изменилось, мобы передвигались не как обычно, а слишком целеустремленно, что ли. Не было привычного топтания на месте. Но понять, что именно не так не вышло из-за нехватки времени. Один из отрядов направлялся в сторону перехода, а мне отчего-то так не хотелось с ними здороваться, в край просто. Сделав пару скринов напоследок, без шума отправился назад, что ждет группу в начале нового уровня, я уже выяснил.

- Да где он лазит, черт бы его побрал! - донесся до меня сердитый голос Трейка.

Выглянув за ворота, в полной мере оценил происходящее. Кроме Трейка все сидели на полу, спиной к стенке, Трейк же ходил взад-вперед перед ними и постоянно что-то причитал.

- Да не маячь ты, гипнотизер хренов, одолел уже, - с грустью в голосе проговорил Саард.

- Что не маячить, а если он влез куда? А если уже слился? - Трейк был явно на взводе.

- Если, если... Если бы у бабушки кое-что было, она была бы дедушкой.

- Время, время идет! Пойми же, донный ты обитатель.

- Если бы он слился, исчез бы его значок из группы, а этого пока не случилось. Показатели жизни на максимуме, а мана понемногу уходит, значит, он в инвизе и все нормально, так что успокойся.

Обойдя Трейка, присел с краю от них. Кроме Злодея никто ничего не уловил, но и он только головой в мою сторону повел, вылезать из теплых объятий Ани без приказа пет явно не собирался.

Инвиз я скинул почти сразу, как присел, но на это обратил

внимание только Райс. Ани игралась со Злодеем, а ребята, увлекшись, яро спорили друг с другом.

- Ну что там? - пересел Райс поближе ко мне.

- За воротами сразу начинается спуск, - тем же негромким шепотом ответил я, - туннель под хорошим наклоном, но пустой, нет там никого. Спускаться предстоит более 100 шагов. Далее как в том гайде, длинный широкий зал, он сам как лабиринт выглядит, лови скрины. Мобами там кишит все, но как-то непонятно.

- Что именно, - насторожился Райс, почувствовав заминку.

- Вроде все нормально, мобы ходят небольшими пачками, но что-то там не так, не могу сказать, сам увидишь.

- Тогда будем...

- Райс, да скажи ты этому дебилу! - ворвался в разговор Трейк.

- Никого идти искать уже не нужно. Как видишь, Дзирт сам прекрасно нашелся, - похоже, ком был в курсе идейной подоплеки спора.

- А там... а это, - тыкая пальцем в сторону перехода, наш танк пытался сформулировать мысль.

- Подъем, - не дал завершиться этому чудному процессу Райс.

- Ты это, аккуратней с ним, - посоветовал Саард, - собьешь его так с мысли еще пару раз и все, винт накроется. А там и так до полного краха системы чуток остался.

Но когда за нами с грохотом закрылись ворота, дернулись все, даже Райс вздрогнул.

- Трейк ты как? - участливо спросил Саард.

- Стреманулся немного.

- Будешь вытряхивать, отходи в сторону.

- Пошла ты.

Не дойдя до конца перехода десяток метров, Райс остановился сам и дал команду стоять всем остальным.

- Дзирт, просвети.

Растворившись в инвизе, выглянул в проход. Никого вблизи, а чуть далее группа скелетов, спешно удаляющаяся влево от прохода. Обо всем этот тут же сообщил группе. Отделившись от остальных, Райс подошел ко мне.

- Сейчас будем выяснять, что тебя насторожило тут в прошлый раз.

Вдвоем мы прошлись след в след за отходящей группой мобов. Но недолго, навстречу двигался такой же отряд. Пришлось вернуться и подождать, пока отряд будет проходить мимо. Но мобы подошли к межуровнему проходу и остановились. Чуть

постояв, они двинулись обратно. А минуту спустя появился еще один отряд, теперь уже справа. Но ушел он не обратно, а все в ту же сторону. Меня это запутало, если честно.

- Ну, все, хватит, пойдем.

- Узнал что-нибудь?

- Можно и так сказать, - уклончиво ответил Райс.

А вот я систему передвижения мобов не понял, да и ясно оно, слишком уже мало игрового опыта.

- Значит так, второй уровень это *"Паутина равномерности"*. И не самая слабая, придется постараться, чтобы ее пройти. При этом полные ее размеры неизвестны.

- Большие отряды?

- Какие периоды?

Быстро заданные вопросы убедили меня, что я опять в непонимающем меньшинстве.

- А можно чуть больше подробностей?

- *"Паутина равномерности"* это особая система охраны. Отряды мобов двигаются псевдохаотически, то есть ни один из них не имеет постоянного маршрута. Отряды при этом разнятся, но всегда в каждом из них есть моб-контролер, центр отряда, который получает команду на направление движения от системы. Моб-контролер не только центр отряда, еще у него всегда характеристики повышены. Система следит за тем, чтобы на карте не было неприкрытых мест. Как только появляется зона, некоторое время свободная от мобов - система тут же отправляет туда ближайший отряд. Это и есть период, время сохранения свободной зоны. Чем он меньше - тем сложнее пройти паутину. Так же есть такая особенность системы как время и полнота реагирования. При уничтожении любого из отрядов, скорее всего ничего не произойдет, просто система пришлет другой. После второго отряда система пришлет проверку, а при подтверждении наличия нарушителей - сагрятся все отряды системы. Так что нам надо пройти зал как можно быстрее. Все ясно?

- Угум, один вопрос, Саард, что ты изучаешь в универе?

- Программирование искусственного интеллекта.

- Оно и заметно, - хмыкнул Трейк.

Как мне показалось, хмыкнул с завистью.

Покинув проход, тут же свернули влево, именно на той стороне находились бывшие залы-приемные и именно там, в центральном, должен быть переход на следующий уровень.

- Дзирт, видишь вон ту колонну? - показал пальцем в самый центр зала Райс, - она хорошо сохранилась, лучше других. Заберись на нее, еще раз осмотри местность. С твоим уровнем ловкости проблемой это не станет.

- Угум.

Активировав скрытность, двинулся к колонне. Группа тем временем затаилась в полуразрушенном тупике. Оглядывая все вокруг, уже сверху, увидел ряд огромных ворот, именно там, где мы и предполагали. Добираться немного, метров 100, не более. Но и патрулей в той стороне особенно много. Внезапная мысль поразила своей простотой. Внутренняя связь!

- Райс, слышишь? Ответь мне.

- Да, Дзирт, слушаю.

- Все что вокруг, для меня как на ладони. Ворота я вижу, но по пути к ним куча патрулей, без координатора не пройти. Давай я вас проведу, а потом догоню.

- Было бы отлично, но ты уверен, что потом сам прорвешься?

- Не попробую, не узнаю. И потом, у меня перед вами преимущество - скрытность.

Провести группу труда не составило, перед первым проходом чуть поторопить, перед вторым наоборот притормозить. Далее метров 20 отряд вообще топал, дыша в спину патрулю, и лишь перед самим поворотом к коридору, шедшему вдоль ворот, им повезло разминуться со встречным патрулем. Еще несколько раз подобная ситуация повторялась, до меня доносились встревоженные выкрики Трейка и ехидные Саарда, но в конце-концов группа без проблем дошла до ворот.

- Дзирт, если мы откроем двери, будет всего 30 секунд чтобы пройти. Так что мы тебя ждем, только не затягивай. Первый патруль мы сольем, второй тоже, но потом система отреагирует глобально, у тебя минуты 3 максимум, поспеши.

Сказать легко, 3 минуты. Вся группа под моим руководством столько добиралась. А меня вести никто не будет, надежда только на скрытность. Едва отойдя от колонны, уперся взглядом в патруль. Принесла ж нелегкая. Десяток костяков звонко цокая босыми ступнями, двигались мне навстречу. Путь вперед перекрыт, куда отступать из центра я и представления не имею. Времени обдумать ситуацию на месте тоже нет, хоть и осматривал я всю местность сверху буквально только что, но где какой поворот и куда он ведет - все это вылетело, стоило спуститься. Свернув в первый попавшийся коридор, быстро зашагал прочь. Придется искать дорогу наобум, направление я знаю только приблизительно. Чуть помедлив, обернулся. Да чтоб тебя! Ритмичное цоканье нарастало, патруль свернул вслед за мной. Проскакиваю перекресток, весьма удачно, как раз метров за 5 до идущего наперерез патруля. Оглядываюсь, ну, что у нас там? А там полный алес! Обе группы свернули в мою сторону. Да что

за рандом такой гиблый сегодня? Ускорившись, пробежал вперед, нужно сворачивать вправо, ну же, быстрее. Наконец-то! Передо мной показался поворот, верный признак перекрестка... или тупика.

"3.14здец мне", - мелькнула мысль при виде возвышающейся предо мной стены. Вернуться не успею, последний перекресток был метров 20 назад. Мобы его наверняка прошли, или же я в аккурат там с ними и встречусь, уже лучше таки здесь. После поворота коридор сильно сузился, более двух скелетов одновременно атаковать не смогут точно, главное не дать себя прижать к стенке, тогда может и отмахаюсь. Иначе... Иначе меня ждет боль, много боли.

- Райс, что там у вас?

- Первый патруль в пределах видимости, метров 15 еще и сагрятся. А у тебя что?

- Да то же самое. Зажали меня, как сраного Пакмана. Попал в единственный тупик с патрулем на хвосте, место узкое, должен отбиться, только времени мне дай.

В ответ Райс выругался.

Стук костяшек сообщил о приближении мобов. Активирую все усиливающие абилки, с радостным удивлением вижу возникающие иконки бафов от Райса. Баф на скорость атаки, на восстановление жизни и даже поглощающий щит на 30 дамага/сек.

Не дожидаясь встречного агро, атакую первым, скелеты толпятся, пройти всем не получается, но напора особого я не ощущаю. Работать против пары легко, по соотношению ловкостей на один удар моба приходится 4.3 моих. Два удара блокировки, остальное атака. Система все это быстро подсчитала и заботливо расположила в стороне, чтоб не мешало. Первый моб осел костяной пылью под мои ноги только для того, чтобы его место занял следующий. 13.7 секунды и вновь на вакантное место находится кандидат из некробратии. Простейшая математика подсказала - такими темпами я не успею, группа уйдет раньше. Перестал обращать внимание на атаку второго скелета, никакой блокировки, только атака! Бабочка, мотылек и снова бабочка. Вместо 13.7 система показала 6.8. Уже лучше. Проседающие хп компенсировались бафом и зельями восстановления, щит также пришелся более чем кстати. Первую группу мобов я слил, всех кроме координатора, тот отошел назад и стал рядом плечо к плечу с координатором второй группы, сука хитрая. Слив еще троих мобов из второй группы я по глупости увлекся и продавил немного вглубь коридора, за что тут же и поплатился. Неожиданно в меня кто-то врезался. Прилично отлетая назад,

успеваю каким-то образом заскринить свое летящее тело на фоне ухмыляющейся (иначе это выражение трактовать трудно) рожи первого координатора. Мстит, что ли за потерю группы? Подняться и восстановить позицию просто не успел, пара скелетов проскользнула за спину, а ведь все так хорошо складывалось.

- Дзирт, мы слили первую группу, ты там как, все норм?

- Лучше не бывает, - пробурчал я, отрубая связь, еще крики мои услышат.

Как я не пытался, прикрыть себя с двух сторон просто не успевал. Об атаке речи не шло вообще. Несмотря на всю мою ловкость, четверо мобов с разных сторон непрерывно наносили мне урон. Хп начали проседать. 90%... 84%... 80%... один процент в 2 секунды. Первоначальная паника прошла, ценою в 20% хп. Плюнув на все, атакую меньшинство - 14 секунд неприкрытой спины это хоть какой-то, да выход. Но и этого мне не дали.

Острая вспышка боли заставила меня на секунду потерять ориентацию.

Вам нанесен Критический удар!

Стоило атаковать первого моба, как в спину прилетел крит, снесли целый процент. Какая тварь посмела?! И какая смогла? Координаторы, парой встали и дамажат по полной. А в самом низу интерфейса, незаметно для меня, открылась и поползла в сторону увеличения красная полоска.

- Аррр... - захлебнулся мой крик.

Вам нанесен Критический удар!

Снова мелькнуло системное сообщение. Только вынес первого из проскочивших в тыл мобов, а хп просели уже до половины, опасно, ой как опасно. Второго слить мне вообще не дали, тот же трюк с тараном. Поднимаясь, поймал еще 2 крита. Зашибись, теперь координаторы разделились и стояли по одному с разных от меня сторон. Тут же перед глазами выскочила системка.

Шкала ярости заполнена до I уровня

Шкала ярости? Это еще откуда? Мигающая внизу полоска на мгновение отвлекла меня от боя, уже на треть заполнена, а что будет, когда она до конца дойдет? Страшно подумать.

Всеми силами пытался атаковать оставшегося моба, который теперь был в паре с координатором. Главное правило "*всегда минусовать клинки*" я соблюдаю беспрекословно. Но уже понятно, что бестолку все это, у меня зелья восстановления перезаряжаться не успевают, с такой скоростью меня сливают. Добив моба, принялся за координатора, один на один я его уделываю, но медленно, нужно куда как быстрее.

Снова мозг получил заряд эмоций.

Вам нанесен Критический удар!

Шкала ярости заполнена до II уровня

Ничего, координатору немного осталось, успею. Хотя мои 25% хп заставляют нервничать, не люблю я ходить по краю, но уверенность, что все обойдется начала возвращаться.

Но меня таранят, не давая дослить моба.

Вам нанесен Критический удар!

Попытка быстро подняться провалилась, все тело охватила непонятная слабость - последствия критов, но мгновением спустя меня окатило волной злости, красная шкала достигла своего максимума и взорвала меня изнутри.

Шкала ярости заполнена до III уровня

Рывком вскочив, разворачиваюсь в сторону к максимальной концентрации мобов. Ну, держитесь, твари! Глаза заслала сплошная красная пелена, мозг не соображает. Едва заметной искрой на фоне пламени пролетает мысль, за которую я непостижимым образом цепляюсь, *"Ярость Берсерка"*, это все она! И красная строка, и эта неадекватность в действиях. Зачем я сейчас готовлюсь атаковать всех и сразу, когда за спиной недобитый моб, которому осталось-то всего ничего, пара-тройка ударов?

Огромным усилием смог заставить непослушное моей воле тело подчиниться и поменять цель атаки. Есть, готово! Снова разворот и атака. Успеваю слить еще двух рядовых скелетов, когда красная строка ярости опускается на ноль. Вместе с этим приходит откат, мои руки буквально опускаются, появляется двухминутный дебаф на ловкость и восстановление жизни, -60%. Лихорадочно пытаюсь что-нибудь придумать, но выхода попросту нет. В довесок с меня снимается баф поглощающего щита. Супер, лучшего момента для такой подлянки трудно и представить. Скорость проседания хп заметно увеличилась, ну вот, здравствуй слив. Но тот самый, решающий удар, могущий отправить меня на точку респауна, а группу оставить без разведки в моем лице и главного дамагера - моего пета, не задался. Весь урон от удара поглотил окутавший меня щит. Хп подскочили до значения 35%, а позади мобов раздался такой милый сердцу звучный рев боевого пета. Злодей, как же я тебе рад!

Роль зрителя в первом ряду меня устроила более чем. А спектакль был знатным. Пока я успокаивал расшалившиеся нервишки, Злодей мстил за мою потрепанную тушку. Без вступления и увертюры, сразу основная тема, соло в исполнении Злодея, 30 секунд на все про все. Папа доволен, умница. А вот от укоризненного взгляда пета я даже немного смутился.

"И забрался же ты без меня в самую... " - читалось в нем.

- Ну, извини, старик, больше не буду, - развел я руками, - выводи нас отсюда.

Меньше минуты бега и мы со Злодеем врываемся в гущу схватки. Ну, как мы, Злодей. Он с ходу влетел в тройку мобов. Группа как раз разбирала второй патруль. А чегой-то у него с настроением? Иконка пета обросла всеми значками на усиление атаки. Со стороны удары смотрелись весьма эффектно. Подумать только, 3 удара на одного моба. Это что же получается, Злодей мне радуется?

- Дзирт, красавчик, - хлопнул ручищей меня Трейк, - от патруля считай, сам отбился, десяток вместе с координатором, я б не потянул, да и никто из нас, разве что Саард, но тоже не факт. Можешь смело реплейна ЛСН отправлять (лучшее соло недели).

- Ну, Пакман? - пожал мне руку Райс, - как так быстро добрался?

- Злодей провел.

- Не, тут же карта не пишется совсем, особенности локации.

- Да? Тогда хорошо, что Злодей об этом не знал.

- Мальчики, давайте поторопимся, второй патруль слит, так что через минуту тут будут все мобы зала, а их тут много.

Взявшись двумя руками за огромное железное кольцо, Трейк потянул его на себя. Скрипнув, створка чуть поддалась.

- Шустрее внутрь, - крикнула стоявшая дальше всех Ани, - они уже близко.

Патрули были в прямой видимости с обоих сторон коридора, когда Трейк захлопнул дверь.

- Тут отдыхаем, - скомандовал Райс.

Небольшая караулка позволила разместиться без комфорта, но в относительном спокойствии.

- Так что там было, Дзирт? - перетряхивая мешок в поисках еды, спросил Саард.

- Да как спустился с колонны, увидел, что по нужному мне проходу навстречу патруль двигается, пришлось искать обходной путь.

- Когда это тупик стал обходным путем? - не упустил возможность подколоть Трейк.

- Ты, умник херов, знаешь, сколько бы вы сами петляли, без подсказок.

- Да я че, согласен же.

- Я думал, что пару раз сверну в разные стороны и норм, оторвусь, но патруль двигался прямо за мной, как привязанный, плюс по пути еще один добавился. Псевдохаотически они движутся, - метнул взгляд на Саарда, - ага, как же. Читеры они.

Загнали меня в кишку, где и пришлось отбиваться. Первую десятку всю слил, а вот потом случился просто эпический папандос. Меня тараном с ног сбили и обошли, а как поднялся, тут то самое веселье и началось. Злодей вовремя подоспел, выручил в самый последний момент. А потом уже и к вам вывел.

- То есть, - медленно проговорил Трейк, - ты сам против двух патрулей держался и не слился?

- Ну да, но там не было чего-то особо сложного.

- Вот и ответ, откуда столько левого опыта нам упало, - непонятно кому сказал Саард.

- Вангую, солист недели.

- Да, Дзирт, первое место точно твое, - поддержала Ани.

Про передачу я, конечно, слышал, каждый игрок мог записать свой бой. Если ему казалось, что видео стоящее, то он мог отправить реплей на передачу. Лучшие моменты соло игры рассматривались и оценивались. Солист недели получал плюшки, игровое золото или реал - на выбор.

- Насколько я помню, там обычно топовые игроки на первых ролях, нет?

- Только потому, что у нубов вроде нас нет возможности совершить что-нибудь этакое, что заслужит внимания. Абилки не раскачаны, таланты тоже, а просто грамотная игра уже никого не удивляет. Вот продержаться против двадцати мобов своего уровня и слить их, это да. На нашем уровне нереально. Было нереально, пока ты не постарался.

Минут 15 мы просидели, восстанавливая силы.

- Ладно, не будем тянуть. Дзирт, светани, что там за дверью, - наконец, прервал сиесту Райс.

Приоткрыв дверь, осторожно вышел за порог. Разумеется в инвизе. Хм, тут явно нам полегче будет. Ну а что, обычный прямой коридор, шириной метра 3, разве что длина его терялась где-то в красноте, ну да не страшно, главное, что не лабиринт. Слишком уж большая концентрация лабиринтов на один день. Странно, но в поле зрения всего один скелет 18го уровня и все, никого больше.

- Пойдем, там ни души, - вернувшись, позвал я группу.

И спецом задержался, пропуская вперед вечно нетерпеливого Трейка. Будет ему наука. Секунда, две и пожалуйста, визгливый вскрик и мат-перемат от нашего танка разорвал тишину.

Подойти к мобу и сагрить его в инвизе мне ничего не стоило, как и подвести его под самый выход. Как я и думал - первым ломанулся Трейк. Шалость удалась, он в буквальном смысле влетел в объятия одинокого моба. Но вместо ласки -

несколько истеричных ударов, испугался он, что ли?

- Дзирт, сука, твои шуточки? Ты же сказал там никого!

- А я что, а я ничего, как сказал ни души, так и оказалось.

- Ох, ты ж, - вмиг замер Трейк, - наш тихушник, наконец, влился в коллектив.

Его раскатистый хохот был немного не тем эффектом, которого я ожидал.

- А вот то, что действительно следовало бы вынести из этой шутки, так это то, что не следует забывать об осторожности, - подвел итог Райс.

Прошли мы по пустому коридору навскидку метров 50, когда Трейк внезапно остановился.

- Мля, ну Райс! - протянул он.

- Чего тебе?

- Ты чего не сказал стены проверять?

- Твою налево, - чертыхнулся наш ком, - а сами что, первый день в игре?

- Дзирт, в инвизе вернись шагов на 20, посмотри, появились ли в стенах углубления, чем-то на проходы похожие, только не сагри.

- Да, есть, - минутой позже проговорил я.

- Как нубы попались.

- В чем дело?

- Да ловушка это. Правда, довольно редкая. Игроки ее коридором забвения называют. Мобы вместо того чтобы на виду расхаживать, некоторое время в стенах стоят. Когда мы половину ловушки пройдем, они сагрятся с обеих сторон, выбраться будет нереально.

- Вернуться сможем?

- Разве что ты в инвизе, а так нет. Пока мы стоим на месте или идем к середине коридора, все путем, но стоит нам развернуться и коридор будет битком набит.

- Ладно, - прервал лекцию Райс, - план такой, сейчас дам общий баф на скорость бега, также дам два персональных бафа Трейку и Саарду на физическую защиту. Дзирта, Ани и Злодея бафну на атаку. Свои умения тоже по максимуму активируйте. Назад нам конечно легче было бы, до середины мы еще не дошли, но если сейчас повернем, то тут же и завязнем, а если двигаться вперед, то активация ловушки будет происходить с запозданием, так что пробежим значительно дальше. Трейк и Саард, меняйте шмот под оборону, вам работать на удержание. Дзирт и Злодей с поддержкой Ани будут продавливать. Ани, расчехляй свой инструмент.

На Вас наложен положительный баф "Скороход", скорость передвижения увеличена на +25% от базового значения.

Длительность бафа - 45 секунд.

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +5% от базового значения. Длительность бафа - 2 минуты.

- Ну что, помчали с ветерком? - Трейк поменял свой огромный двуручник на чуть меньшую булаву и щит.

- Ага, на старт, внимание...

Стоило нам ускориться, как раздалась целая гамма звуков - мобы покидали схроны. Выходя из ниш в стенах, скелеты пару мгновений тупили, а потом поворачивались в нашу сторону и шли здороваться. Добежать до ворот мы не успели самую малость, метров 10.

Более четырех десятков перед нами, а сколько их позади вообще не сосчитать. Меня и Злодея явно мало, чтобы протащить Ани и ребят.

- Райс, давай прижиматься к стенке, хоть с одной стороны будем прикрыты.

Молча кивнув, Райс стал передвигать центр отряда к ближней стене. Расстановку мы оговорили только в общем, на деле же вышло чуть по-другому. Трейк и Саард поменяли шмот на деферный и теперь оба были со щитами и булавами, а их характеристики явно ушли в сторону защиты и здоровья. Развернув щиты горизонтально, они заметно увеличили площадь перекрытия. Мобы давили не строгой линией, так что защитникам приходилось постоянно передвигаться. Они упирали щиты в мобов, делали рывок им навстречу и тем немного отодвигали наступавших. Затем быстро меняли позицию и снова то же самое. Райс же помогал, активно кастуя дебафы на замедление.

Я далек от фехтования, не разбираюсь и потому не могу сказать, эффективна ли техника работы двумя клинками в реальной жизни, но вот в игре разрабы явно превознесли ее. Активировав умения, я стал просто имба персом, ловкость для моего 21 уровня просто запредельная, да и остальные характеристики не сказать, что слишком отстают. Моб только замахивается, а у меня уже пол бабочки проходит. Совершить же полное комбо я не могу, мобы сыпятся максимум на 4 ударе, до мотылька так и вовсе не доходит. Единственное о чем можно жалеть, так это о том, что я так и не выучил даже простейших групповых ударов, чтобы одним движением дамажить несколько целей, сейчас это было бы явно не лишним.

Оглянувшись, заметил Злодея. Этот себе на уме, забрался в самую гущу, набрал на себя агро и веселился, ну а что ему, он

может в любой момент здоровье восстановить или щит повесить, как вариант. Иконка пета, она просто таки светится красными значками атакующих умений. Какой у него дамаг на выходе, даже не представляю. Про Ани сказать особо нечего. Есть цель? Стрелу достала - стрелу выпустила. Цель все еще есть? Тогда повторить.

Перед нами было 43 воина-скелета, среднее значение очков жизней - 12. То есть один моб это 1200 хп, а 43 это?..

Система услужливо разместила всю инфу передо мной.

Это почти 52000 хелсы. Мой средний ДПС (англ. Damagepersecond, DPS - "урон в секунду") примерно 320, ДПС Злодея под 500, а у Ани 250. Итого вместе мы выдаем почти 1100. А значит продержать деф парням надо чуть менее 50 секунд.

На деле вышло 44 секунды, криты внесли свои поправки.

Открыв двери такой же караулки, как и с противоположной стороны, я пропустил Ани и Райса вовнутрь, шагнул сам и, дождавшись остальных, захлопнул дверь.

- Ну, нафиг, - тут же упал на пол Трейк, - чувствую себя, будто пытался асфальтный каток остановить вручную.

- А может пофармим оставшихся мобов?

- Ты где-нибудь видишь точку привязки? Это потому что ее тут нет, - тут же возразил Саарду Трейк.

- А что ты мне каких-то минут 40 назад говорил? Не оставлять противника за спиной, чьи слова, не напомнить?

- Тут другой случай, от мобов нас теперь закрывают ворота и засов. Агро спало, так что волноваться нечего, можно двигаться дальше. Рисковать понапрасну не стоит, - закончил дискуссию Райс.

На отдых мы времени много не потратили, минуты 3-4.

- А ведь это может быть последняя дверь перед боссом данжа, - замялся Трейк.

- Ну, так и открывай быстрее, чего тянуть-то?

- Эх, Ани, нет в тебе чувства прекрасного, - притворно вздохнул наш танк.

- Зато есть чувство времени.

- Теперь я первый пойду, - кинув на меня взгляд, проговорил Трейк.

- Тут чисто, заходите, - тут же донесся его голос.

Довольно большое помещение было хорошо освещено настенными факелами, а на противоположной его стороне виднелись ворота, такие же, как на предыдущих переходах.

Трейк и Саард, взявшись за разные створки, не без труда развели их.

Вы открыли малый Элейский тронный зал

- О!..

- Вау! - Непечатными оборотами эмоции могли бы быть выражены более ярко, но мат-фильтр работал.

Открывшийся нам зал являлся образцом искусства, я с удовольствием рассмотрел бы его внимательнее, если бы не это унылое освещение и встречающая нас пятерка мрачных НПСов в темных плащах с накинутыми капюшонами. Все как один 25 уровня. Одна из фигур, сделав шаг, выдвинулась в нашу сторону.

- Мы советники принца, он сейчас отдыхает и если вы не записаны на прием, прошу вас удалиться незамедлительно.

- Мы не записаны, но принц нас ожидает, я уверен, - ответил Райс.

- Одумайся маг, вам не пройти нас силой. Мое имя Квэй. Я магистр Элейской гильдии магов и Первый советник, человек.

- Мое имя Вало Каменная Кожа, - вторая фигура встала рядом с первой, - Я мастер Элейской школы обороны и Второй советник, гном.

- Мое имя Илиан. Я сотник Элейских стрелков и Третий советник, светлый эльф.

- Мое имя Дайнин. Я командир лучшей Элейской звезды убийц и Четвертый советник, дроу.

- Мое имя Хараз. Я мастер Элейской школы атаки и Пятый советник, орк.

По мере того, как они нам представлялись, вместо ников "Темный советник N" появлялись именные. А это и плохо и хорошо одновременно. Плохо, потому что именные мобы гораздо сильнее, а хорошо тем, что с них шмот зачетный падает.

- Осталось ли у вас еще желание настаивать на аудиенции?

Глава 6

Часть 3

Внимание, квест!

"Темные советники"

Класс: уникальный

Долгое время принц находится под надзором советников. Они не пропускают к нему гостей и не дают получать новостей из мира. Добейтесь аудиенции принца любыми средствами.

Награда: вариативно, в зависимости от успешности выполнения.

Время выполнения: неограниченно.

Штраф: неудачное завершение общего квеста "Проклятое Элейское подгорье"

Принять\отклонить?

Нажимаю принять, оглянуться на остальных даже мысль не

проскользнула. И так понятно же, что этот квест мы будем проходить до упора.

Ники советников тут же меняют цвет с нейтрального серого на красный, цвет противников. Как и у нас, возле ников НПСов появляются значки пати.

- Смертные, вы решили развлечь нас, это хорошо.

- Обалдеть, ПВП пати на 22 уровне, - только и ахнул Трейк.

- Собрались, тряпки, - напутствовала всех Ани.

- Дзирт, как только начнется, сразу же прыгай в инвиз вместе со Злодеем, ваша цель это в первую очередь маг, потом убийца, потом стрелок. На танка и воина внимания не обращаешь, на стрелка только в крайнем случае - если окажешься за его спиной. Трейк, связываешь боем гнома, Саард, ты орка, Ани по магу работаешь. В атаку не лезем, ни на что не ведемся, строй стараемся держать компактно. У нас по численности преимущество, вот и реализуем его. Когда из инвиза покажется их убийца - Ани, переключаешься автоматически, старайся критануть по ногам. Дзирт, - еще раз обратился ко мне ком, - вынесете мага и все, считай, данж пройден.

- Так, а чего они сейчас ждут? Когда в атаку пойдут? - не удержался от вопроса Трейк.

И то правда, ники у них горят красным, а нападать не спешат, замерли строем напротив нас и выжидают.

- Потому что я этот квест еще не принял, иначе уже сагрились бы. А так у меня есть стандартные полторы минуты, которые можно использовать для обсуждения тактики.

Бафнув нас на скорость атаки, восстановление жизни и поглощающий щит, Райс проговорил

- Что, ребят, накажем их?

- А то! - лихо воскликнул Трейк, - принимай скорее.

Стоило Райсу принять квест, как произошло сразу несколько вещей. Маг начал водить руками перед собой, что-то приговаривая, убийца накинул инвиз, а стрелок тут же послал стрелу в Райса, впрочем, и Ани особо не отстала, скорее даже обогнала.

Активировав скрытность, начал вместе со Злодеем аккуратно обходить противников по дуге, продвигаясь к магу. Что-то мне непонятна вообще вся эта расстановка. Мы да, сами вперед не лезем, ну в смысле Трейк и Саард. А они чего стоят? Ждут, пока я подрежу мага? Так за мной не заржавеет. Подкравшись, атаковали его одновременно со Злодеем. Что за ерунда, здоровье мага проседает и тут же восстанавливается обратно.

Выбранная вами цель не является первоочередной при

прохождении данного квеста. Попробуйте атаковать другого противника.

С ума сойти!

- Райс! Раааайс, тут засада дикая, я мага атаковать не могу, - прокричал я, - у него хп сразу восстанавливаются.

- У меня то же самое, - проговорила Ани, - дамаг не проходит просто.

Глядя, как в мою стороны разворачиваются воин и танк противника, я, не дожидаясь команды Райса, прыжком ушел в инвиз, хоть и словил стрелу, но это так, пустяк. А вот если бы меня в отрыве от команды зажали, то при поддержке стрелка слили бы секунд за 15 и Злодей бы не вытащил. Вернувшись тем же маршрутом, то есть, обойдя всех по дуге, снова спросил

- Райс, что делаем?

Развернувшись в мою сторону, Райс пару раз махнул руками в сторону мага противника, а потом провел пальцем по губам и пожал плечами.

- Не можешь говорить?

Усиленное кивание головой подтвердило мою догадку, мда, час от часу не легче. Нашей тактике *опа, а придумывать на ходу - опять-таки получится через то место, куда попала старая тактика.

- Ани, стреляй по всем подряд, найди первую нашу цель, - единственное, что пришло мне на ум.

С начала боя прошло всего ничего, секунд 30, кроме стрелка, никто из НПС пока не атаковал, а урон от него компенсировался бафами, но ведь это ненадолго.

- Дзирт, я выпустила по 2 стрелы в каждого, каждый раз система выдавала сообщение, что это не та цель.

- Точно во всех стреляла?

- Кроме убийцы, он в инвизе же.

Гадство! И как его искать? А впрочем...

- Злодей, - вспомнил я сегодняшний момент, когда он меня почувствовал даже в инвизе, - найди невидимку!

- Ани, готовься стрелять!

Злодей пару раз мотнулся из стороны в сторону, а потом прыжком выбил дроу из невидимости, тут же его на цель приняла и Ани.

- Есть, дамаг прошел, сливаем его, - кинула Ани.

Поняв, что мы нашли первую цель, маг воскликнул

- Не дайте им добраться до Дайнина!

На дернувшихся было в атаку Трейка и Саарда тут же навалились Хараз и Вало.

- Держитесь, парни, сольем живчика, полегчает.

Включив пару умений, с ходу атаковал Дайнина. Его слив лишь дело времени, один против троих это приговор. Но и он все же был не один. Не знаю, что повесили на Райса, но ни одного бафа или дебафа он с самого начала боя так и не дал, а в ближнем бою его даже стрелок разделает как бог черепаху. И сам Райс это прекрасно понимает, поэтому и стоит смирно, не пытаясь что-либо предпринять. Мы остались без мага, чего нельзя сказать о противнике.

На вашего питомца наложендебаф "Куриная слепота" I уровня. В течение 30 секунд Злодей не увидит ничего дальше своего носа

Выскочившая системка объяснила мне, почему Злодей неожиданно залип и прекратил всякие попытки атаковать. Моб тут же этим воспользовался и усиленно атаковал меня, при этом атаковал так, чтобы я все время оказывался на линии огня Ани. Я сделал попытку разорвать дистанцию, но это мне помогло мало, скажем прямо, совсем не помогло. 3 уровня, разница вроде как не большая, но все же на начальных уровнях довольно существенная. Активировав внезапную атаку, получаю, хоть и ненадолго, бонус к ловкости. Умение позволило держаться с убийцей на равных, но долго я так не смогу, это уж точно.

Если вы смотрели любой фильм о средневековье, то должны помнить, что там на один удар мечом, да с хорошим замахом, уходит секунды 2. Тут на 1 секунду приходилась пара ударов, плюс парирование и попытки уклониться, а уж когда он начал финтить... Вообще не понимаю, как реагировать успевал. На такой скорости я работал впервые.

Злодей пришел в себя, когда мои хп были слиты примерно до половины, вот тут-то я отыгрался. Один из ударов пета дал стан, тут же захожу за спину и выполняю полную серию. Охох, минусую почти 600 хп. Проходят криты по ногам от Ани, скорость противника уменьшена на 10%, еще что-то навешивает Злодей и все, на одного противника становится меньше.

- Ани, ищи следующую цель, - тут же проговариваю я, ведь Трейк и Саард все это время могли только отбиваться. И жизнь сейчас у них далеко не на фулле, мага-хилеранам явно не хватает.

- Следующий воин, - прерывает мои мысли крик Ани.

Наваливаемся на него скопом, воин сливается секунд за 15, еще быстрее слился стрелок. С гномом-танком пришлось повозиться, у него была очень высокая защита от физической атаки и, вероятно, вкачана какая-то пассивка на блокировку входящего урона. Маг же остался на десерт. Вот никто их не любит, ну, как есть.В ближний бой, под честное железо не лезут, стоят дальше всех, так кроме дистанционного урона еще и

пакостят по всякому, то отхилят кого, то на тебя дебаф кинут, вот и злятся на них игроки обычно, словами нехорошими называют.

- Не трогайте его, - прорычал Трейк, - он мой.

Взяв хороший разгон, Трейк протаранил мага, снеся ему почтибольше половиныхп, еще 4 удара дубинкой и маг оседает поломанной куклой.

- Райс, долго тебе еще в молчанку играть?

Отрицательно вертнул головой и показал 4 пальца, ну да, недолго.

Больше всего меня сейчас интересовало, какой лут выпадет из Дайнина, к нему я и отправился.

Квест "Темные советники" завершен!

Для получения награды патилидер должен обратиться к Элейскому принцу.

Выпавший предмет заставил меня только что не слюну пустить

Таби из паутины. Класс предмета - уникальный. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - убийца. Ограничение по расе - только дроу. Прочность - 20000/20000.

Бонусы от ношения

Основные: ловкость +11%

Классовые: скрытность +5%

Позволяет создавать микро порталы в пределах видимости, но не далее чем на 50м. Не требует расхода маны. Перезаряд умения 5.7 секунды. Предмет входит в состав сета "Одеяние Дзирта". Именной предмет, украсть, потерять невозможно, после смерти персонажа остается в инвентаре.

"Одеяние Дзирта", сет, класс уникальный

Состав

Лунная маска Дзирта

Наплечники незаметности

Кожаный нагрудник убийцы

Наручи возмездия

Хваткие перчатки

Ледяная смерть

Сверкающий клинок

Пояс отшельника

Набедренники дроу

Таби из паутины

Процесс сборки сета: 2/10

Вы получаете дополнительный бонус от ношения:

сила +2%, интеллект +1%, жизнь +2%, ловкость +2%

- Дзирт, ты чего завис? - ворвался в сознание голос Саарда, - тоже мегоплюшку получил?

- Есть такое дело, уникалка, сетовая, - пробормотал я, переобуваясь.

- Ого, мои поздравления. У остальных добыча поскуднее будет, - премы, даже самыеимбовые, никогда не сравнятся с уникалками.

Стоило нам немного пройти, как зал буквально вспыхнул и засиял, а перед нами оказался постамент с троном.

- Ваше Высочество, - театрально приклонил колено Саард.

- Ваше Высочество, - тут же повторил Райс, а нам показал жестами следовать примеру.

Не особо понимаю зачем, но преклонили колени все. Принц же, как ни в чем не бывало, неспешно обвел нас взглядом.

- Добро пожаловать, я вижу, вы не совсем в подобающем для аудиенции виде, что случилось? Неужели в Элее появились настолько опасные места?

- Увы, принц, мы пришли к вам, чтобы сообщить, что Элея давно не относится к тем местам, которые можно назвать безопасными. Подземье проклято много лет назад. Торговый город превратился в страшный лабиринт, наполненный скелетами и другими опасными тварями, которые и названия не имеют. В роскошных ранее приемных любого ожидает лишь смерть, а зал казарм вместо стражи охраняют мертвые.

Квест "Проклятое Элейское подгорье"завершен!

- Что же, - ответил принц, - своим рассказом ты подтвердил многие из моих догадок, но, к сожалению, лишь худшие из них. Вы заслужили мою признательность, позвольте же наградить вас.

Подойдя к одной из стен, он просто толкнул ее и прошел в образовавшийся проход.

- Хм, целая, - донесся его голос.

- Каждый из вас может взять по две вещи, которые подойдут к его обмундированию.

Засада, а если там не будет вещей на темного эльфа?

Однако все переживания оказались напрасными, в сокровищнице нашлось по паре вещей каждому, пусть это были всего лишьпремы, но не страшно, на продажу самое оно.

- Командир звезды, - принц позвал к себе Райса, - много лет прошло с тех пор, как эта сокровищница наполнялась лучшими изделиями элейских мастеров, теперь нет тех добрых доспехов и оружия, которые хранились здесь в прошлом. Я предвижу, вам скоро предстоят трудные времена, а новые испытания потребуют лучшего обмундирования, чем то, что у вас есть сейчас. Прими это в дар от меня, - мешочек из его руки перекочевал в общий лут.

С ума сойти! Цифра, которая значилась на мешочке,

превзошла все мысленные ожидания, 50 000 золотых, целое состояние.

- Береги своих воинов, командир, а сейчас покиньте меня, уверен, вам есть чем заняться.

- Обалдеть, просто жесть, - громко шептал Трейк.

- Джекпот, ребята. Это чертов джекпот! - прокричал Райс, такого я даже не ожидал.

Я тоже впал в ступор. Не знаю, уж по той же причине, что и остальные, но меня впечатлило именно количество полученных уровней. 20! 20 уровней за прохождение данжа.

- Давайте все ко мне, сейчас активирую свиток портала, надо кое-что обсудить.

Переместились мы в старый добрый Ликапро.

- Идем в таверну, там поговорим.

Заказав еды для восстановления энергии, принялись сверлить Райса взглядами. Вот как это обычно бывает в компании, когда все ждут, когда заговорит один. Кто-то смотрит прямо в глаза (Саард), стараясь не пропустить момента начала разговора, кто-то напротив, расслаблено сидит, наблюдая за людьми вокруг (я). Кто-то смотрит в потолок, прикидывая разные варианты по трате денег (Ани). А кто-то особенно отличается, ерзает, волнуется, посекундно оглядывается и снова ерзает. И во всем этом сквозит невыраженная напряженность.

- Трейк, дай сначала дух перевести и поесть, в конце-концов денек выдался на редкость муторным, - не выдержал давления Райс.

Улыбнулся, отведя взгляд, Саард. Напротив, взглянул на лидера я, а Ани решила, что подумать о тратах можно и позже. Ну а Трейк, да шут его знает, но ерзать так и не перестал.

- Значит так, - начал Райс после того, как перед нами остался только десерт, - обрисую ситуацию, в общем. Наша пятерка попадет в аллею славы "Игроземья" после новости о закрытии локации. Либо сегодня вечером, либо завтра утром. Каждый уже имеет по 10 000 голды, плюс обычный бонус за прохождение от администрации, не менее 5 000. Будьте готовы, что ближайшее время за нами будут охотиться многие кланы. Первое время будет полегче, так как будут стараться завербовать всю пятерку, а так как лидером был я, то и стучаться в личку ко мне будут, но после отказа попытаются переманить каждого по отдельности. У нас есть несколько вариантов, можем сразу все поделить и разбежаться по кланам. Можем пойти одной пятеркой в какой-либо из кланов за голду или можем остаться сами по себе и попытаться пробиться.

- Первый вариант нафиг сразу, - сгоряча рубанул Трейк, -

зачем нам разбегаться, нормально же сыгрались, - и, сбавив обороты, добавил, - верно же, ребят?

- Верно, верно, - заулыбался Саард, - куда тебя отпускать, обидят еще.

- Второй вариант хорош, но лучше сразу третий, - внесла свое слово Ани, - надеть чужой клантег мы всегда успеем, так что давайте сначала сами попробуем.

- Поддерживаю, - вставил и я свои пять копеек.

- Ну, вот и отлично, - улыбнулся Райс, - я в вас не сомневался ни секунды, практически, - при этом его взгляд, словно невзначай, по мне скользнул, - 20 уровней это много, посидите дома, подумайте,куда вложить очки умений и что из талантов развить с учетом того, что вы не соло игроки, калькулятор перса поюзайте. А завтра собираемся к трем, займемся добором недостающих уровней, чем быстрее доберем, тем лучше. А на сегодня я все, удачи вам, - проговорил он, вставая.

- Саард, спешишь? - окликнул я воина на выходе.

- Не особо, а что?

- Да несколько вопросов скопилось, расскажешь, может, чтоб я на форуме меньше рыскал.

- Не вопрос, пойдем в тенек.

- Что именно имел ввиду Райс, говоря о третьем варианте, как пробьемся?

Лицо Саарда, обычно философское, резко поменялось. Офигевшее, именно так его можно охарактеризовать максимально достоверно.

- Ну, ты дал, - заржал он, - это ж надо, ты еще больший нубяра, чем я думал. Ты что, вообще об игре ничего не читал?

- Да как бы, не особо.

- После 30 левела любой игрок может вступить в клан. Все, как и в других играх. Каждый клан дает игроку свои уникальные бонусы к основным и расовым характеристикам, а иногда даже позволяет открыть новые таланты. Это зависит от клана, какое он место в рейтинге занимает, сколько игроков в составе имеет и какие локации держит под контролем. В этом и есть основная фишка. Чтобы создать клан нужно получить контроль над локацией, что сделать весьма непросто. Каждая локация имеет владельца. Клан-владелец получает за каждый день владения реквизицию.

- Золото, - уточнил я.

- Зришь в корень. Кроме золота клан имеет репутацию "восхваление" от всех проживающих в локацииНПСов и целую систему скидок для игроков клана. Но за это приходится

бороться. Раз в неделю проводятся турниры, пятерки игроков определенного уровня сражаются на специальных аренах. От 1\128 и до финала. Пятерка, победившая в финале, имеет право бросить вызов за право владения локацией любому из кланов, который имеет хотя бы одну боевую пятеркуигроков с подходящим уровнем, а затем сразиться с ними. Если победить пятерку, выставленнуюкланом-владельцем - захватишь локу, тогда можно создать свой клан. Вот, вроде и все.

- А зачем нам уровни докачивать?

- В турнирах могут участвовать только игроки уровня 50+. Ну и боевые пятерки по среднему уровню так и идут, от 50 и далее по четным числам, 52, 54...

- Ладно, еще на форуме полажу, может, еще какие подробности найду.

- Не забудь раскидать свободные очки. И совет сразу дам, чтобы там интересного в талантах не открылось - не вкладывай все без остатка, пусть десяток свободных очков останется. Поверь, когда-нибудь могут выручить.

- Последний вопрос, Саард. Что не так с дроу? Почему этой расы считай, нет в игре?

- Дзирт, по общепринятому мнению темных эльфов качают психически неуравновешенные индивидуумы. Там расовые квесты просто мрак, все на убийства и кровь завязано. Плюс дроуские закидоны эти. Удары в спину, предательство, подставы, интриги. Ненадежные товарищи, в общем. При этом квесты так затягивают, что эту линию поведения игроки и дальше ведут, просто не задумываясь. Вот кто захочет иметь такую бомбу замедленного действия при себе?

Оставив меня вдвоем со Злодеем, но наедине с мыслями,Саард вышел.

"До конца рабочего дня чуть меньше двух часов", - сверившись с часами, я не мог не усмехнуться. Рабочий день, ага.

- Ну что, зверь, пойдем, погуляем?

Неторопливо шагая по лесу, искал подходящих мобов, 100% передачи опыта я заранее поставил Злодею, надо же подкачать малыша, тем более что на примете есть один просто таки читерский способ. Дальше 25-27 уровней мобов решил не лезть, мой 42 чистая липа, единственное отличие от 22 это +2 к ловкости и интеллекту за каждый уровень, что тоже немало, конечно. Поневоле мысли скатились к дальнейшей раскачке, нужно ли по максимуму прокачивать ловкость, может, все же стоит поднять силу и жизнь? Вертевшийся вокруг меня Злодей все время сбивал с толку, то толкнет, то рявкнет в прыжке у меня над ухом, будто цель себе поставил - довести меня до белого каления.

- Да уймись ты, наконец! - не выдержал я, - бегом в лес качаться и чтоб минут 15 я тебя не видел.

Желаете задать таймер для разведки местности потом?

Да/Нет

О как. Это так система отреагировала на мое пожелание, что ли. Нажав "Да" и выставив 20 минут, отправил Злодея прочесывать заросли, пусть делом займется, нечего филонить. Вернувшись к своим мыслям, зашагал дальше, местность чистая, Злодей все собрал, респ тут хоть и быстрый, но не менее 10-12 минут, так что никаких неожиданностей ничего не предвещало и ни о чем таком я вообще не думал, а зря. Стан длительностью в 20 секунд стал для меня полнейшей неожиданностью.

- Ну, здравствуй, сученок, - раздался голос из-за спины.

- Привет-привет, - добавил второй.

Кимелиан и Крушитель, ну да, кто бы еще это мог быть. Говорить я не мог, так что в этой ситуации мне была отведена роль неблагодарного зрителя. Почему неблагодарного? Так меня сейчас сливать будут, радости как-то не особо.

- Ого, а ты подрос, да еще как! - воскликнул Крушитель, стоя передо мной.

- Кашки покушал, витаминичками побаловался, небось, - сделал попытку пошутить Кимелиан.

"17 секунд", показывал таймер обратного отсчета.

Несколько ударов кулаком по лицу приятными не назвать точно, но и боли особой не было.

- Мы ведь по твоей вине дважды слились, ну ты знаешь.

"Конечно, знаю, более того, лично участие принимал", - как жаль, что стан не позволяет и слова сказать.

- Это все ты виноват, гандон, - начал мне кинжалом вспарывать одежду вместе с кожей Кимелиан, - из-за тебя мы стали посмешищами на форуме!

"О, да, что есть, то есть, моя работа. Сейчас вот, плату принимаю"

"14 секунд"

Боль была адская, как ни крути, а фильтр ощущений на мне не работает, вот они, прелести глубокого погружения. Хп упали до 30% и ускоренным темпом шли к нулю, боль же, наоборот, устремилась к максимуму. Думать я уже не мог. Нет, не отключился, но даже наложенный стан не смог удержать тело от конвульсий.

"9 секунд"

Ну и где эта "Ярость Берсерка" когда она так нужна?!

- Смотри-ка, Ким, он же танцевать пытается, видно понравилась терапия.

- У меня как раз для такого случая приготовлено кое-что особенное, - усмехнулся Кимелиан.

- Быстрее, времени мало!

- Успеем.

"3 секунды"

Развернув свиток, он быстро прочитал текст, вскинул охваченную синим пламенем руку, и молния пронзила мое тело болью тысячи иголок одновременно. Мир померк, заклинание выбило последние хп, а я провалился в спасительную темноту небытия.

*****

- Макс, ты как? - голос Игоря звучал довольно обеспокоенно, но не так, чтобы слишком.

"О, как же хорошо", - что-то холодное было прижато к моему лбу, надеюсь не пиво, с Игоря станется. Хотя, сейчас бы не отказался. Приподнявшись в капсуле, скинул со лба мокрое полотенце, вот вам и медбокс, новые технологии, как же. Довольно сильно кружилась голова, что-то я совсем размяк, в спортзал сходить что ли?

- Максим, у нас тут небольшая неполадка, сбились некоторые настройки капсулы, среди которых были и настройки по охлаждению, поэтому некоторое время будешь ощущать дискомфорт как после перегрева.

Становится понятно, что на мне делало мокрое полотенце.

- Некоторое время, это сколько?

- Пару часов, не более, - успокоил меня док.

"Так, стоп, - появилась настойчивая мысль, что я что-то упускаю, она вытеснила вообще все из головы. - Эврика!".

- Док, я же слился в игре, почему не возродился на последней точке привязки, почему моим респом стала капсула? - Не знаю, почему, но этот вопрос мне показался крайне важным.

- Исправить настройки не прерывая игровой процесс невозможно, а дальнейшее нахождение в игре могло не лучшим образом сказаться на твоем здоровье. Лучшим вариантом было аварийное завершение сессии при респауне, - то, с какой скоростью док мне ответил, наводило на мысль, что эта речь была заготовлена заранее.

- Лады, если на сегодня все, то я, пожалуй, пойду.

- Да, Максим, разумеется, всего хорошего, - и с необычной для него резвостью док принялся как-то слишком уж деланно хлопотать вокруг капсулы.

"Ну, допустим", - скептик внутри меня недоверчиво качал головой.

Прежде всего, зайду к начальству, рассказать да спросить

кое-что. Поднялся на 35 этаж. Дождавшись кивка и реплики секретарши

- Евгений Николаевич вас ожидает.

Вошел. Как я и рассчитывал, безопасник был тут как тут.

- День добрый, мне тут в игре снова сменить работу предлагали, - с места в карьер рванул я.

- И как, согласился? А какие условия? - заинтересованно спросил Евгений.

- Нет, у меня же контракт, да и с чего бы мне соглашаться, меня и тут все устраивает, разве что пара вопросов появилась.

- Раз появились, задавай.

- Исследования третьей степени погружения, сколько тестеров, таких как я, было на самом деле?

- Я уже говорил, что один, проблемы в работе были, но с ним все в порядке в итоге, - ответил Евгений.

- Я, кажется, понимаю, - заговорил Юрий, - тебе сказали, что ты далеко не первый, так?

- Так. Более того, сказали, что многие подвисли в игре и после выхода из нее находятся в состоянии овоща.

- Это и правда, и нет одновременно, - ошарашил меня безопасник.

- Такое окончание тестов действительно было, но не с этой капсулой, на ней ты действительно лишь второй работник. Первоначально тестировали другую капсулу 3го поколения, с другой конфигурацией аппаратного оборудования и программного обеспечения, именно проблемы с настройками и приводили к срывам в виртуале, не в игре, а именно в виртуале. Эту проблему обнаружил и устранил док, создав программу-регулятор глубины виртуала. Тестировщик, работающий на новой капсуле, сорвался из-за слишком долгого погружения, он пробыл в игре более 12 часов. Но все равно его вернули. Так что не думаю, что тебе есть о чем беспокоиться.

Его ответ действительно меня успокоил.

- Скажите, а есть ли возможность насильно отправить человека в игру?

- Нет, в игру нельзя, но можно в виртуал. И если тебя предупреждали, что мы можем тебя поместить в игру и продолжать работу в нужном нам темпе, то это не так. Смысла закидывать тебя в виртуал нет, разве что, надеясь, что ты от скуки сам игру загрузишь, - иронично улыбнулся Юрий.

- А теперь поговорим о встрече. В каком часу она произошла? - пытаясь не выдать нездоровый блеск в глазах, спросил безопасник.

- В игру я попал около 2 часов, пока еще до города

добрался, - начал рассуждать я вслух, - примерно в пол 3, может чуть позже.

Встречные вопросы я уже не задавал, за прошедшие дни понял, что бессмысленно, в лучшем случае мне ответят, напустив тумана, а скорее просто проигнорят.

- Что еще он говорил?

- Предлагал помощь в том, чтобы покинуть здание, дал пару дней на размышления, а также предупредил, что если откажусь, последуют самые крайние меры.

- На счет этого не переживай, мы не зря свой хлеб едим, - подбодрил меня безопасник.

- Не сомневаюсь.

- Ну что же, - хлопнул по столу руками Евгений, - если это все, то можешь идти.

Направляясь к себе несколько раз прокрутил в голове услышанное, не упустил ли чего. Но нет, кажется, со мной были откровенны, насколько возможно. Так чего тогда голову себе этим забивать, буду играть и все, вся наша жизнь игра, не так ли? Жаль только, сейв не предусмотрен.

*****

- Что у нас получается, Юр, отредактированная версия доклада не сработала?

- Не стоит торопиться. Заседание совета правления окончилось в 14.00. Очень хорошо, что получилось довольно точно установить время контакта Розова с безопасником из MagicPoint. Их разговор произошел уже после того, как я сделал доклад, но, по словам Максима, выглядел его собеседник очень уверенным и спокойным, не похоже, чтобы он был в курсе. Или слив не из совета, или не успели передать. Жаль, что по времени так неудобно совпало. Моя недоработка, надо было придержать сегодняшнее погружение Розова хотя бы на час.

- Другими словами, вернулись туда, откуда начинали. Может, все-таки начнем записывать эти разговоры? - недовольно спросил Евгений, - в случае чего сможем прикрыться ими на совете директоров компании.

- Нет, рано, даже простое наблюдение можно засечь, а уж определить запись по логам вообще не составит труда, нам этого пока не надо. Мы не вернулись туда, откуда начинали, нет, не думаю. Теперь совет правления и кураторы отделов располагают разной информацией, и следующая встреча Розова с агентом WorldQuests/MagicPoint покажет нам, откуда именно идет слив.

- Да, Лен, - отвлекся Евгений на писк коммуникатора, - пусть заходит.

А затем, уже безопаснику.

- Док пришел.

- День добрый, - поздоровался тот, едва войдя, - я не с самыми лучшими новостями, - замялся было он.

- Да говорите уже, чего тянуть.

- Дело в том, что отсутствие в игре фильтров ощущений влияет на Максима гораздо сильнее, чем я мог предположить.

- И что из этого, наоборот же хорошо, вы получаете его ярчайшие эмоции для своих исследований.

- Настолько ярких эмоций мне не надо. Сегодня он первый раз ушел на перерождение в игре, о том, что у меня вся измерительная аппаратура с ума сошла, я молчу, но вот то, что его разум не увидел разницы между игровой смертью и смертью в реале, вот это меня пугает.

- Что вы хотите сказать, он же тут всего минут 10 назад был, о какой смерти речь.

- Я не сказал, что он умер, я сказал, что его мозг не видит разницы между смертью там и тут. В краткий промежуток между сливом персонажа и его респауном у Максима была остановка сердца. Медбокс все исправил, я же сослался на слетевшие настройки по охлаждению капсулы, но это чревато последствиями. Весьма проблематично будет в следующий раз вытаскивать его из игры по надуманной причине да еще объяснять чем-то ухудшение его состояния.

- А этого и не требуется. Объясните ему, как все есть на самом деле, только по возможности о сегодняшнем случае умолчите.

- Да, - подтвердил Евгений, - его доверие к нам сейчас очень важно.

- Как скажете, - махнул на прощание рукой док.

*****

- Алло, Игорь, что ты там, еще работаешь?

- Да, Макс, но уже заканчиваю, давай ко мне, кое-что покажу.

Дока на месте уже не было, а Игорь так увлеченно рассматривал монитор, что мой приход заметил далеко не сразу.

- О, это ты! Я как раз смотрю на твои сегодняшние подвиги.

- Да? А что там? - приник я к экрану.

- Ты умудрился за день дважды попасть в аллею славы "Игроземья". Как игрок, апнувший максимальное число уровней без единого слива, 42, ты получил медаль "Заговоренный". Жесть, бывший рекорд ты побил более чем в 2 раза. Ну, а ваше пати попало всем составом, как игроки, прошедшие "особую" локу. Каждый из вас получил медаль "Приключенец". А еще в ленту игровых новостей залили видео с вашим прохождением, реально

круто вышло, я уже смотрел. Интересно, чем вы дальше заниматься планируете?

- Добьем уровни до 50 и примем участие в турнире.

- Хороший вариант, на 50 уровне команды слабые, опыта ноль, а часто и сыгранности нет никакой, так, пробуют силы на чистом энтузиазме. Должны, как минимум, до 1\8 пройти вообще без проблем.

- Видно будет.

- Ага. Я слышал, ты проставляешься сегодня, помощь нужна?

- Ну, хз, там вроде Аленка должна разрулить.

- Оу, за этой глаз да глаз нужен, пойдем скорее, а то потом шампанским с пивом давиться будем.

Спустившись на наш этаж, Игорь потащил меня в сторону ресторана, но не в основной зал, а в боковой проход, прямо на кухню.

- Тоха, привет, - обнял он здоровяка повара, - это Макс, мы сегодня отмечаем его заселение. Алена заходила уже?

- Да, заходила, я уже приготовил большую часть.

- И что она заказала?

- Мясо по-французски, холодные закуски, еще...

- Так, тормози, мне не это важно, - прервал его Игорь.

- 5 бутылок шампанского, 3 бутылки мартини, 12 литров пива, - с усмешкой ответил повар.

- И? - Не дождавшись продолжения, он закричал, - что, все?!

- Немедленно! Сию минуту дозакажи со склада литра 3 вискаря и столько же конины! Нельзя терять ни минуты, вечер близится! - обернувшись ко мне, с тем же жаром продолжил, - друг мой, я спасу этот вечер!

Смотреть на него со стороны было настолько комично, что переглянувшись с поваром, мы не смогли удержаться.

- Не паникуй, - отсмеявшись, успокоил его Антон, - я сразу все заказал, знаю же, как у нас бывает.

- Годится, - на глазах повеселел Игорь, - я побежал готовиться.

Дом, милый дом. Первым делом включить комп, это уже в крови, не привычка даже - жизненная необходимость. Потом музыка (не очень громко, ибо чревато), душ, ну и за комп, само собой.

Соц сеть, новости и форум. На форуме я залип особенно долго, на моем акке висело под сотню сообщений, разгрести не помешает. В игровых новостях полюбовался скриншотом нашей пятерки. На нем мы в боевом порядке стояли против темных советников, надпись внизу скрина гласила

Элейское Подгорье пройдено.

Аллея славы получила новые имена.

Эпично, я вам скажу.

Довольно долго я просматривал информацию о турнирах, о создании клана и еще много чего по этим темам. Я все еще искал полное видео прохождение каким-нибудь кланом турнира, когда в дверь постучали.

- Макся, привет, - стойкий запах духов едва не сшиб меня с ног.

Темно-синее платье, косметика в меру, завитые кучеряшки, по моему мнению, Аленка выглядела сногсшибательно.

- Ого, - выдавил я из себя.

Мои лучшие джинсы (из чистых), черные кроссы и заправленная рубашка смотрелись на ее фоне довольно блекло. И куда только вырядилась? Но зато я чист и побрит, а особенно горд за носки. Мало того что они почти новые, так еще и из одной пары.

- И долго тупить будешь? - ласковым голосом поинтересовалась она.

- А чего ты хотела, сама же знаешь, как выглядишь, - сымитировал я воздыхание.

- И как же? - тут же попыталась додавить она.

- Ну, так, так... - продолжал играть я, - Ништяково, в натуре.

Как у меня это вырвалось, сам не понимаю. Но леща я получил знатного, рука тяжелая, надо бы запомнить.

Ведя меня под руку, Аленка быстро объясняла, как обычно проходят у них подобные мероприятия. По ее словам, много никто не пьет, в основном это беседы, конкурсы в первый час корпоратива, а потом уже свободное плавание. Бильярд, боулинг и джакузи напоследок. Благо все живут тут же, переодеться не проблема. Слушая ее, я согласно кивал, но в голове мыслишки были другие. Повар обмолвился, что сам заранее заказал больше заявленного, это как-то вообще не сходилось с тем, что тут особо никто не пьет. Скорее уж никто не сдерживается.

К нашему приходу в холле собралось навскидку почти два десятка человек. Кроме Игоря я никого не знал.

Забегая наперед скажу, что именно он и сделал мой вечер по части выпить и почудить, а сейчас же переглядываясь друг с другом, все ждали только отмашки.

- Всем привет, меня зовут Макс, спасибо что собрались, - поднял я стопку, - за знакомство!

Краткость - сестра таланта. Мое "красноречие" по достоинству оценили.

- Акхм, - закашлялась Аленка, - что это?

- Коньяк, - выпалил, объедая стол, какой-то парень справа от меня.

Судя по скорости съедения всего что можно - на ужин забил не только я.

- Что? Но как, откуда? - ее взгляд в тишине обошел весь стол как часовой по периметру, в конце уткнувшись в замеревшего Игоря.

- Ты бы закусила, а? Или вот, колы выпей, Антоха пробил, - зря, ой, зря он повара вспомнил.

- Ален, успокойся, - положил я руку ей на талию.

Как всегда, сработало на все 100. Стоит девушку сбить с мысли чем-то вот таким, неожиданным, как она затихает на время. Обдумывает.

После первой была вторая, потом третья... бутылка. Изрядно окосевшие мы начали разбредаться кто куда. Боулинг, бильярд и просто продолжать вечер.

- Пойдем катанем пару партий, - потащил меня Игорь.

- Ален? - оглянулся я

- Через 5 минут присоединюсь, отойти надо, проветриться.

- Забей, - тут же прошептал Игорь, - чего ты в нее вцепился, тут она не одна.

Это, кстати, верно. Вообще по половому признаку нас было примерно поровну и не сказать, что девушки были не очень, скорее очень даже очень (или это все не я, а коньяк?). И пару заинтересованных взглядов я успел поймать.

- Тут с тобой познакомиться хотят. Даже на выбор, мой друг, - сбивающимся шепотом вперемешку с икотой вещал он мне.

- Если интересует, могу даже дать личные рекомендации.

- То есть ты с ними уже того, успел?

- Нас тут мало, много кто согрешил. Вот та брюнеточка, Светик, ум, просто чудо, - начал рекламировать он.

- А что про Аленку скажешь?

- Да далась она тебе, - возмутился он, - ханжа чертова, моралистка. Поведешься с ней и постель будешь сегодня сам себе греть.

- Эмм... Не дала? - догадался я об истинной причине отрицательных отзывов.

- Не, зато Светик!

- Так, хорош тебе, разбивай лучше.

Бильярд это игра, требующая концентрации и сосредоточенности. Но особенно требующая применения геометрии на плоскости. Ну и откуда это возьмется у двух вдупель пьяных игрочков? Если после коньяка мы держались, то

пивас заставил нас побороться за устойчивость. И не сказать, что мы выиграли, скорее натянутая ничья.

Подойдя к общему столу за догонкой, неожиданно встретили там дока, перебирающего малочисленные пока еще запечатанные бутылки.

- Андрей Игоревич, дорогой, - полез обниматься Игорь.

- Отстань противный. Не видишь, серьезным делом занят, - отмахнулся тот.

- Ну и ладно, - забрав последний пак пива, Игорь ушел в сторону бильярдной.

- А кто подсуетился на счет коньяка? - распечатал док выбранную бутылку.

- Игорь, кто же еще, - пожав плечами, ответил я.

- А виски?

- Тоже.

- Вот бы он так работал, как сабантуи устраивает, цены б не было.

- Ну, пойду я, - прихватив бокал, полный янтарной жидкости док направился в сторону комнат.

- Аленка, а ты чего не играешь? - вернувшись к столу, попытался всучить ей кий Игорь.

- Я не умею.

- Сейчас учиться будешь.

Невзирая на возражения, Аленка была поднята с кресла. Ей показали, как держать кий, а вот потом Игорь решил показать ей, куда надо бить. Он стал с обратной от нее стороны стола и показал на шары.

- Вот. Бей 3 в 13, только не в центр шара, а в правый бок, если ударишь сильно, должен зайти свояк. И не парься, хороший удар зря не пропадает, главное бей сильнее.

Аленка его слова игнорировать не стала.

Спустя мгновение я ржал как идиот. Ржал, пытаясь остановить Игорю кровь из носа

- Нет, ну какой удар, какой удар, - бормотала рядом сквозь истеричный смех Алена.

Согнувшись пополам, она пыталась поймать равновесие, делая то шаг вперед, то шаг назад.

- Хатит, - прогундосил Игорь, пытаясь убрать от себя мои руки, - ты уже мне халфеток до хамой хортани напихал.

- Так и крови из тебя немало вылилось.

- Пойду-ка я тогда от вас подальше, внутреннее давление вохтанавливать.

Покачиваясь на ходу, пострадавший побрел туда, где было что покрепче пива.

- Не смотри на меня так, я не специально, - воскликнула Аленка, стоило мне взглянуть на нее.

- Как не смотреть?

- Вот так, как только что. И вообще, - добавила она тише, - пойдем отсюда, а?

Не находя в себе повода для отказа я только кивнул. Дойдя до комнат, мы стопорнулись, никто не решался уйти первым. Сказать хоть что-нибудь первым решился я.

- Знаешь, сегодня утром, - коньяк здорово путал мысли, делая паузы, - когда я увидел тебя в одной маечке, - опять коньяк сделал паузу, - в общем, я был бы очень не против еще раз увидеть тебя в таком наряде.

- Всего один раз? А я думала, что тебе понравился мой вид, - притворно загрустила она.

- Один раз это только для начала, - поспешил я ее успокоить.

- Правда? - Взгляд карих глаз плавно уносил меня на пьяных волнах.

Вместо ответа я поцеловал ее. Сладкий, жаркий, долгий, вот те эпитеты, которые достались бы этому поцелую от какого-нибудь романтика, я же просто закатил глаза и наслаждался.

Глава 7

Часть 1

Проснулся крайне поздно, уже после 12 дня. Аленки рядом не оказалось, что, пожалуй, только к лучшему.

Как и после каждого подобного вечера, чувствовал я себя утром хреновей некуда. Перед глазами все как в тумане, а среди этого тумана где-то звонит колокол. Как мне кажется, звонит от того, что я об него головой бьюсь. С разбегу.

Шаг, другой, потом еще один, руки шарят в воздухе в поиске опоры, глаза же щурятся от света. С трудом получается определить, где тело вообще оказалось и как пройти кратчайшей дорогой в нужное место, место, где есть вода.

Утолив первую жажду и вновь обретя способность выдавать пересохшей гортанью звуки, побрел в сторону ресторана. Просто не мог не удивиться тому, как выглядело место попойки. Вчера при нашем с Аленой уходе холл выглядел ужасней некуда. Остатки еды, как на столе, так и под ним, расплесканное по полу и стенам шампанское, а может и не только. Кто бы мог подумать, а? Ведь с виду такие приличные люди.

Сегодня же все сияет чистотой, навевая мысли о повторе. Стоило представить подобное, как желудок внутри меня дернулся куда-то в сторону, подозреваю, что он попросту испугался.

"Не, родной, свалить не получится, но ты не переживай, не

скоро я решусь на повтор"

Недоверчиво буркнув напоследок, орган умолк.

Заставить себя поесть мне удалось далеко не сразу. Сияющее улыбкой лицо повара, который вышел поздороваться, настроения аж никак не добавило. Вдруг что-то щелкнуло во мне, вот оно! Что мне тут в реале мучатся, прыгну в вирт и все, там и мозг расслабится, и тело так ломать не будет.

Ввалившись в лабораторию, я застал дока по традиции работающего на своем привычном месте, за дальним компьютером.

- Доброе утро, Максим. Как самочувствие?

- Да так себе, - отмахнулся я. - Собственно, поэтому и зашел, в игру уже можно зайти?

- Да, но чуть позже. Нас вызывал к себе Евгений. Это ненадолго, - видя кислую мину на моем лице проговорил он.

Хоть Игорь меня и уверял, что о посиделках никто ничего не знает, я сильно сомневался в этом. Ну, правда, глупо думать, что в такой компании вообще происходит что-то, неизвестное начальству. Мои мысли укрепились, стоило зайти в кабинет.

- Максим, привет.

- Здрасьте, - кивнул я по очереди ему и безопаснику, сидящему тут же.

- Что-то ты помято выглядишь.

- Да чего-то не выспался, ворочался долго, такое дело, вот, - замялся я.

А как не замяться, если собеседник, с трудом пряча ехидную ухмылку, достает из-под стола графин известного содержания.

- Крепкий здоровый сон очень важен для нашей работы, - говорил безопасник, разливая, - за каждой мелочью со всем вниманием следить нужно, постоянно быть начеку, - протянул он мне бокал, - это очень важно.

"Если подумать, что получается? Что вот таким образом Домбровский просто стебается с меня? Жесть, дожили".

- Только Игорю ничего не давайте там, - перебил мои мысли Евгений, - а то знаю я, этому только помажь, сразу в загул уйдет.

- Да, - поддержал его безопасник, - там весь его бывший отдел такой, в пятницу им хочется выпить, а в понедельник им хочется пятницу, - вот тут я обалдел, честно, он еще и шутить умеет? Немыслимо.

- Так что именно вы хотели?

- Док? Может, вы начнете? - прервал мини паузу Евгений.

- Да, кхрм, - прокашлялся тот, - Максим, нам нужно чрезвычайно аккуратно заниматься прокачкой твоего аккаунта.

Допускать смерть игрового персонажа крайне не рекомендуется. Без фильтров это может быть опасно для твоего здоровья тут, вне игры.

- Насколько опасно?

- Мы не знаем, но вчера медбокс зафиксировал кратковременное ухудшение вашего здоровья. Проверять, что еще может случиться нежелательно.

- Вы поэтому меня из игры выдернули? Чтоб не случилось чего?

- Нет, я же говорил...

- Да ладно вам, док, я же видел, что что-то не так. О моем же здоровье печетесь, так говорите как есть.

- Да, Максим, ты прав, - ответил вместо дока Евгений, - вчера тебя аварийно вытащили из игры. Перестраховка, не более, но не сливайся, никто не хочет проверять, чем это грозит тебе там и нам всем тут.

- Ну, это разумно и логично, еще что?

- Андрей Игоревич, - обратился к доку безопасник, - не пора ли вам вернуться к работе?

- Да, конечно. Максим, как закончите тут, можете сразу приходить ко мне, все будет готово.

- Итак, - заговорил Евгений, едва за доком закрылась дверь, - по известному стечению обстоятельств, ты находишься в самом центре борьбы за рынок компании GameSoft и ее конкурентов. Это как с ураганом, внутри воронки стоит полная тишь, но только до того момента, как сдвинется центр. Вот сейчас он сдвигается, и ветер скоро начнет тебя задевать.

- Давайте на прямоту, без иносказательных выражений, что мне ждать?

- Мы знаем, что имела место утечка информации. Также нам стало известно, что за тебя решили взяться всерьез. Мы немного форсировали события, чтобы оппоненты из конкурирующих СБ не имели времени на полную оценку ситуации и нам удалось добиться в этом определенных успехов.

- Проще можно?

- Конечно, можно, - улыбнулся Евгений.

- Мы слили информацию, что исследования будут окончены до конца этой недели, - Юрий внимательно смотрел на меня, ожидая реакции.

- Да, понятно. И что?

Пару секунд безопасник мочал, решая, что мне можно знать или стоит ли мне вообще что-то знать.

- Мы перехватили инициативу, время теперь работает на нас. Наши противники теперь думают, что у них считанные дни

для решения твоего вопроса.

- Моего вопроса?

- Да, ты же ключевая фигура во всем этом, убрать из игры тебя и GameSoft останется ни с чем. Когда сегодня с тобой вновь встретится представитель от WorldQuests и MagicPoint ты не должен ни в коем случае дать им прямой ответ. Тяни время любыми средствами. Через 4-5 дней все закончится, если захочешь даже сможешь переехать обратно домой и жить как прежде.

- Скажите честно, Юрий, вы знаете, как они планируют меня вытащить из здания в случае моего согласия? - Видя, как резко напрягся Евгений, поспешил добавить, - имею право знать, все-таки это на решение "моего вопроса" считанные дни остались.

- Нет, не знаю, поэтому все, что я могу, это усилить меры безопасности и не терять бдительности.

- Как-то не вселяет оптимизма.

- Система безопасности здания находится на очень высоком уровне. И подумай вот над чем, если они и так могут свободно, как они говорят, тебя вытащить, зачем им твое согласие? Нет, тут не так все просто, скорее всего, у них есть такая возможность только при определенных условиях, например, чтобы ты сам в нужное время оказался в нужном месте. Но как узнать, действительно ли они хотят тебя "спасти" от нас? Может это всего лишь способ выманить тебя из зоны нашего контроля.

Я поневоле задумался, ведь логично же все.

- Спасибо, я все понял, - прервал я затянувшуюся паузу, - если можно, я пойду.

Вернувшись в лабораторию, застал картину, в которой док издевался над бледным Игорем, а тот только отмалчивался, лишь изредка выдавая жалобливые фразы.

- Нет, ну вот скажи мне, - в очередной раз пилил док своего ассистента, - зачем столько всего мешать? Неужели коньяка и виски тебе мало?

- Вот всегда так, лечишь душу, болит голова и печень, - пожаловался мне Игорек.

- Ну, ты вчера действительно перебрал, - присоединился я к мнению дока.

- Да ничего я не перебрал, всегда так пьем и ничего, - возмутился тот.

- Ничего? - засмеялся док. - Тот случай с гирей уже вообще можно в историю компании вписывать. А коммуникаторы? Сколько ты их утопил?

- Больше не утоплю, у меня теперь водонепроницаемый.

- И мне очень интересно, как ты услышишь под водой звук

будильника, - тут же с издевкой подколол его док.

- Ну, может, от вибрации проснусь.

- Даже представлять не хочу, где он для этого должен находиться, - завертел я головой, словно отмахиваясь от своих мыслей.

- Да ну вас, сами веселиться не умеете и другим мешаете.

- Ну-ну, - скептично хмыкнул док, - это от веселья твой нос приобрел такой интересный вид в профиль?

Буркнув что-то неразборчиво Игорь отвернулся.

- Макс, у вас же сбор к 3м, как обычно? - После моего кивка, означающего согласие, он продолжил, - тогда у тебя будет полно времени еще. Я на счет твоего берсеркерства, есть у меня одна догадка, как помочь тебе с контролем. Будешь раскидывать поинты в прокачке, посмотри, увеличилось ли значение *"Ярости Берсеркера"*. Если да, то топи к ближайшим мобам, но так чтобы поменьше любопытных глаз вокруг, и попробуй прокачать умение.

- Прокачать? - Удивился я, - как именно, да и зачем?

- Да просто сагри моба не слишком жирного и пусть он тебе хп сливает. Следи за заполнением уровня ярости, но держи себе в руках. Многие умения при раскачке получают крутые навороты, может, и у тебя что хорошее получится.

- Мда, жесть, - только и мог сказать я, - предлагаешь мне лечь на стол к хирургу без анестезии. Я не люблю настолько острые ощущения.

- Ну, набери зелий восстановления и не опускай хп ниже 30%, короче, разберешься в процессе.

- Максим, - прервал нас док, - погружайся в виртуал, но пока не заходи в игру, после вчерашнего нужна дополнительная калибровка капсулы, минут 10 придется подождать.

Не страшно, хоть виртуал еще и не игра, но уже и не реальный мир, а значит, мой мозг получит долгожданную разгрузку.

Чтоб не скучать, пробежался по профилю, я и так там все помню, но просмотреть лишний раз случая не упускаю. Запустил браузер, опять-таки, без какой-то цели. Зашел на страницу, чуть видео поглядел, потом на профиль Трейка клацнул. Вчера мне кое-что показалось. Чтобы проверить догадку, полез в его статистику. То, что нужно увидел сразу. Как я и думал, Трейк качает твинк, судя по всему, как и Саард. Логично предположить, что и Райс с Ани тоже. Интересно, а какая история у их прошлых акков? Обязательно спрошу. Да и тот факт, что они уже на таких низких уровнях, еще при первой встрече, выглядели, как сбитая команда как бы намекает, что вместе они далеко не пару десятков

сражения прошли.

- Готово! Макс, грузись, - крикнул Игорь.

Респануло рядом с воротами в Ликапро. То, что вчера меня слили, как-то выпало из головы. Теперь же я был счастливым обладателем коротких белых шорт, ничего более на мне не было. Судорожно рыская в инвентаре, искал маску Дзирта. Глаза, даже закрытые, резало просто неимоверно. Трансформировавшись из дроу в светлого эльфа, испытал непередаваемое облегчение. Оглянулся по сторонам, не заметил ли кто? Но нет, всем всё по боку, как всегда, впрочем. Проблема нового облачения стала на первое место, ведь запасного ничего нет. А значит, первым делом стоит посетить оружейную лавку Траура.

Добирался в инвизе, стать героем подначек, почему-то, крайне не хотелось.

- Привет, герой. Неудачный квест? Или ПК?

- Второе.

- Ну, все через это проходили. Кто раньше, кто позже. Я так понимаю, тебе шмоток подобрать?

- Ага. Одну вещицу из тяжелой брони, остальное - лайт. Есть на ловкость или инвиз премы? Желательно без расовых ограничений.

- Кое-что есть, погодь, принесу со склада.

Свои основные вещи я планировал подобрать на месте слива, там, где осталось надгробие. Стандартное время его существования сутки, некоторыми вещами и умениями можно увеличивать, но ничего такого у меня нет. При ПК всегда появляется шанс дропнуть с игрока его облачение. Но не все так просто. Предметы разных классов имеют разный шанс на выпадение, кроме, разумеется, шмота нон дроп. Меч плохого класса, к примеру, выпадет из игрока с 98% шансом, меч же легендарного класса, наоборот, с вероятностью в те же 98% останется в надгробье, но только на сутки. Как бы соотношение "цена предмета\шанс выпадения" должны максимально соответствовать. Также если игрок не будет состоять в какой-нибудь гильдии или гарнизоне города, или клане, одним словом, любой организации с территорией, куда будет автоматически переноситься надгробие, то через сутки шмот сможет забрать кто угодно. Еще на вероятность дропа предметов значительно влиял ПК рейтинг игрока. Но в этих дебрях я пока особо не разбирался.

Вернувшийся гном выложил на прилавок несколько десятков предметов экипировки убийцы, по 2-3 варианта на слот. Не особо заморачиваясь с ценой выбрал то, что советовал сам оружейник. Сейчас стоило взять хоть что-то на временную замену.

Далее пройдясь немного по площади, набрал зелий восстановления хп и маны.

Зайдя в таверну и сделав подошедшей официантке заказ, полез в сеть. Но не тут-то было, покой мне только снится.

- И снова здравствуйте, Максим.

Право слово, если традиция сбора группы в Ликапро стала довольно приятной, то традиция составлять мне компанию на обед, наоборот, совсем не радует.

- Приветствую, - вчитался я в ник, - user569834982, - вот это полет фантазии, сильно.

- Рад, что вам весело. Однако я пришел на встречу с вами по причине более важной, чем банальное поднятие настроения. Мне нужен ответ, вы с нами или...

Что будет если "или" я уточнять не стал, явно же ничего хорошего.

- Если мне не изменяет память, вы вчера сказали, что у меня есть несколько дней. Меняете условия на ходу и при этом просите вам довериться?

- Действительно, вам собирались предоставить на день больше, но обстоятельства требуют от меня узнать решение сейчас. Вы говорили с Домбровским? Каков результат?

- У меня не получилось с ним увидеться, - убедительно (надеюсь) покачал я головой, - ссылаясь на крайнюю занятость, он перенес встречу на сегодняшний вечер. Поэтому мне нечего ответить на ваш вопрос. Дайте мне еще один день.

- Это будет, - искал он подходящее слово, - проблематично. Но я постараюсь.

- А в чем проблема? Я никуда не убегаю, сейчас этот диалог и моем интересе тоже. Завтра найдите меня, думаю, у вас есть свои методы, а там и узнаете.

- Не играйте со мной, - очень жестко ответил собеседник, - вы и понятия не имеете, на что мы способны. Завтра я в любом случае получу ответ и вам же лучше, если он будет положительным. Завтра, - еще раз повторил он.

user569834982 покинул игру, - прочел я в чате локации.

"Быстрее бы конец недели", - мелькнула мысль.

А там вся надежда только на то, что безопасник прав и прямого доступа к моей тушке у них нет.

"Так, хватит, одолели уже! Смысла изводиться нет. Для себя я решил, как поступлю, так пусть эти мрази идут лесом!"

Немного успокоившись, докупил десяток порций еды и отправился за город. Перед тем, как забрать шмот, стоит прислушаться к совету Игоря. Найти моба и посливать свои хп, вдруг сработает? Тем более что мне самому совет кажется разумным, вне всяких сомнений.

Зайдя на страницу расовых умений я весьма удивился, умение действительно выросло после того случая в данже. "*Ярость Берсерка - 22"*. Очень обрадовало, что для перехода в ранг ученик осталось совсем немного, каких-то 3 очка! Ну, тут сам рандом велел пробовать.

Выйдя за город и добравшись до мобов 12-14 уровней, никак не мог решиться на участие в добровольной экзекуции. Да и кого сагрить, медведя? Нет. Волка? Тоже. Кого бы выбрать? Попавший в поле зрения гоблин-собиратель оказался как нельзя кстати. Обойдя всю полянку, никого больше не встретил. 14 уровень, сойдет.

Сняв инвиз тут же сагрил его на себя.

Словно по волшебству корзинка в руках собирателя сменилась на кривую саблю, которой он тут же атаковал меня. Хм, а прикольно, трехкратная разница в уровнях это много, очень много. Первые атаки моба ничего не принесли, я физически не мог заставить себя их пропустить. Оружие моба поднималось и опускалось, будто не сквозь воздух, а, скажем, воду. Собравшись с духом, опустил клинки. А ведь и не больно почти, неприятно скорее. Удар, еще удар. Хп чуть проседают и все, больше никакого

результата. Но стоило пройти первому криту, как открылась и тут же устремилась вверх красная строка ярости. Мое пока еще нейтрально-дружелюбное отношение к мобу изменилось в мгновение ока. Вот же сука, кровь он мне пустил. Взять под контроль собственные руки, поднимающие клинки я не смог. Даже не то чтобы не смог, не успел. Мда, первый блин "комом", нехорошо получилось. Вздохнув, убрал клинки в инвентарь. От себя не спрячешь, но появится хоть какое-то время, успею взять себя в руки. Другого моба искать не захотел, респ тут быстрый, 3-4 минуты.

Его появление я пропустил, просто в какой-то момент, обернувшись, увидел, что аналогичный гоблин что-то собирает в такую же корзинку. Достаю из перевязи нож, бросаю. На этот раз вместо кривой сабли моб орудовал топором. Ушедшая почти ярость вновь начала расти. Для достижения первого уровня понадобилось более 10 пропущенных крит ударов. Пара выпитых зелий восстановления немного помогла убрать боль, но искреннее желание порубить моба клинками никуда не делось, его я сдерживал изо всех сил. Была даже мысль руки себе связать, но это уже совсем перебор, да и некогда. Начало заполнения второго уровня шкалы далось мне тяжело. Настолько, что пришлось разорвать дистанцию и уйти в инвиз. Вдох, выдох, вдох, выдох. Инвиз офф.

- Что смотришь, падла, я твоим же топором такое шоу с тобой устрою!.. - Новая атака прервала все разглагольствования.

Достигнув 3го уровня ярости, я себя с трудом контролировал. Все, как и вчера. Не знаю откуда, но как будто знал, что надо ждать, ждать, пока эта пелена ярости перед глазами пройдет, и я снова смогу владеть телом в полной мере. Несколько атак моба и да! Мое состояние снова вернулось в круги своя. Нет, боль никуда не ушла, ярость тоже, но теперь я был словно выше своих чувств, взял их под полный контроль.

Несмотря ни на что, гоблина я все же разделал как мясник, чисто из принципа. Он меня минут 20 шинковал, 17 зелий восстановления в никуда.

Остатки ярости понемногу сходили на нет, а вместе с ними уходил баф ярости. Появилась и замигала вкладка, раскрыл

Классовое умение "Ярость Берсерка" трансформировано в умение

"Концентрированная Ярость"

Тут же зайдя на страницу классовых умений "*Ярость Берсерка*" уже не обнаружил, но появилось умение *"Концентрированная Ярость"*.

"Концентрированная Ярость" - пройдя сквозь горнила войн,

потеряв счет полученным ранам, воин научился преобразовывать входящий урон в чистую ярость и контролировать ее. Накопленные уровни ярости по активации дают баф "Победитель". Входящий урон снижается на 15%. Сила и ловкость мгновенно увеличиваются на 20% (+1% за каждые 10 уровней игрока). Длительность бафа зависит от достигнутого уровня ярости. Умение снимает дебафы оглушения, устрашения и паралича. Пассивная способность.

Ну что тут сказать, Игорь был прав, оно того стоило. Новое умение (да еще какое!) это хорошо, но гораздо более радует сам факт того, что риск потери контроля в бою больше мне не угрожает.

После проведенного над собой эксперимента чувствовал я себя адски разбитым. Прилегши на землю подле дерева, решил призвать Злодея. Пока я буду отдыхать и подкрепляться, пусть качается на этом чертовом гоблине. Но нажатие на иконку вместо пета вызвало лишь системное сообщение

"Игровая сессия "Злодей" активна. Текущее месторасположение "Окрестности Ликапро". Прервать?"

Что-что? Активна? Неужели он все еще там, где меня слили? Быстро добив порцию пайка, легким бегом в инвизе отправился к надгробью. Об усталости я уже не вспоминал, наоборот, откуда только энергия взялась. На расход маны я внимания вообще не обращал. Интеллект, а с ним и мана, вырос почти вдвое, а скрытность пока на прежнем уровне, больше часа сейчас могу невидимкой быть.

Пока добирался, мелькнула мысль, а ведь меня могут ждать. Приду за надгробьем и вместо того чтоб забрать его, оставлю там новое. С этих станется.

Обходя местность по широкому кругу внезапно остановился. Ну не идиот ли, а?! У меня же там пет! Не думаю, что в такой нуболокации меня будет поджидать хай левел ПК, а с остальными Злодей поможет.

Выйдя на полянку, тут же заметил свой постамент, аккуратный, серый камень с высеченным моим именем по центру. Подобрав его и восстановив часть утраченного опыта, сильно разозлился. Кроме уникалки, шанс выпадения которой изначально был крайне низким, вещей не было. Вот же суки. Ладно, свидимся еще. Но где же мой котенок?

- Кис-кис-кисссс, - позвал я.

Треск кустов откуда-то справа и я едва успеваю среагировать. Однако из инвиза меня буквально выбивает черная пушистая молния.

- Муяууурррр! - Оглушительно заорал пет, облизывая мое

лицо.

- Я тоже очень рад тебя видеть, парень, - выворачиваясь, пытался я скинуть его лапы с плечей.

Сопротивление ни к чему не привело, малыш не слабо подрос по уровням, 32, шутка ли. Физические размеры также были весьма внушительными, еще немного и хоть седло цепляй.

Вдруг Злодей резко отстранился и прыгнул в ту же сторону, откуда появился. Сделав 2 шага, оглянулся.

- Приглашаешь? Ну, пошли.

Вот так сюрприз. Ребятам однозначно стоит почитать литературу на тему "Что такое не везет и как с ним бороться?"

Злодей отвел меня недалеко, на каких-то 20 шагов. Там же я увидел высеченные имена на аналогичных моему серых надгробьях. Кимелиан и Крушитель. Ну, все становится на свои места. Мы со Злодеем в группе? Да, в группе. А раз напали на меня - автоматически напали и на него. Вот он и разобрался. Практически все свои вещи я вернул. Даже с процентами.

До сбора группы еще полтора часа. А из незавершенных задач, осталась только раскидка очков умений. Сначала была мысль пойти в город, но нет, решил зря время не терять, пусть лучше меня Злодей покачает. Пройдя насквозь виток, оказался в зоне 24-26 уровней, слабо, вместе со своими умениями Злодей их на голову выше. Добравшись до зоны 33-35 уровней, сагрил Злодея на фантомного волка 33го уровня. Моб обладал способностью ненадолго переходить в инвиз, в остальном же каких-то особых плюшек у него не было. А инвиз Злодею не помеха. Респ волка 7 минут, весь опыт мне.

Развалившись в теньке, полез на профиль.

Что-то не то, апнул я 24 уровня, с 18го до 42. Прибавляются очки основных характеристик по +4 за ап, нетрудно посчитать, что у меня должно быть 96 свободных очков. 96, а не 72. Ситуация с классовыми характеристиками не лучше, за ап было по +8, но вместо 192 у меня всего 144 очка. Страница талантов тоже обрадовала недостачей, доступно для распределения 48, вместо 72. Открыв браузер полез на форум, там я ответ найду быстрее всего.

Как оказалось начальные уровни, до 30го включительно, приносят совсем другое, увеличенное количество свободных очков, чем уровни после. Сделано так было для более комфортной игры на начальных уровнях, да и просто заинтересовать игроков. После 30го же основные характеристики вместо +4, получают +2. Классовые вместо +8 получают +4. Таланты же и того меньше, не +3, а скромненькие +1. Тем не менее, свободных очков всех характеристик у меня много, и как

их вкинуть правильно я не знаю. Форум в помощь.

Прочитав пару закрепленных в топе тем, нашел несколько действительно важных советов. Характеристики и таланты будут прибавляться только до 100го уровня, потом болт, получить плюс характеристику или талант можно будет только через квест. Исключение составляют только расовые бонусы. Они будут капать до 150го левела. А значит, не стоит слишком усиливать ловкость. На форуме предлагали следующую раскачку для убийц: от 30го до 100го уровня в ловкость стабильно вкидывать один свободный поинт за ап. А второй чередовать или в жизнь, или в силу (но с оглядкой на снаряжение). Связано это было с тем, что после 100го уровня ловкость расти продолжит (в моем случае еще интеллект), а вот добрать жизнь и силу будет довольно затруднительно.

До распределения:

Дзирт, дроу. Уровень 42.

Основные характеристики

- Сила - 29 (+2)

- Интеллект - 105 (+20)

- Жизнь - 31 (+5)

- Ловкость - 141 (+32)

Свободных очков для распределения - 72

Классовые умения убийцы

- Критический удар - 20

- Вероятность критического удара - 20

- Вампиризм - 28

- Отравленный клинок - 17

- Рассекающий удар - 18 (+1)

- Внезапная атака - 19 (+1)

- Скрытность - 41 (+7)

- Концентрированная Ярость - 25

Свободных очков для распределения - 144

Страница талантов порадовала 48ю свободными очками.

Перекос в основных характеристиках на лицо, как говорится. Ловкость по сравнению с жизнью и силой зашкаливает.

Сила + 35, жизнь +27, ловкость +9.

Как советовали на форуме, в классовых решил сделать упор на скрытность и плюсанул ей 39 очков. Остальным по +15.

С талантами как всегда мороки больше всего.

Первым делом ветка атаки. Из 4 основных направлений пока развито только "Владение двумя руками". Одноручный стиль боя я до сих пор игнорировал. Открыв талант "Владение клинком", который по логике должен был быть открыт вообще

самым первым, сразу догнал его до специалиста. Идя дальше по этой ветке открыл "Атака клинком", "Парирование клинком", "Блок", "Подлый удар" из базовых талантов для одного клинка, а также разучил одну их веток комбо, "Восьмерка" с переходом во "Вращение" (над названиями разрабы явно не заморачивались), фактически те же "Бабочка" и "Мотылек", но в исполнении одной руки. Мотылек двумя руками выполнялся как движение вокруг своей оси через левое плечо, клинки при этом находили параллельно. Одной рукой "Мотылек" выполнялся так же, но имел продолжение, которое основывалось на том, что свободная рука после доворота производила выстрел маленьким дроувским арбалетом, который постоянно находился на поясе и под накидкой просто не угадывался. Правда, у меня его нет, но не беда, купить не проблема. "Владение арбалетом" - довольно незамысловато звучало название таланта, который я тут же доразвил "Отравленным выстрелом". Еще одним талантом в атаке стал "Праздник клинка", талант, восстанавливающий на уровне специалист +30 хп за каждого убитого моба и +100 хп за игрока. Он был продолжением талантов "Жадность" (дающей бонус к луту) и "Атака клинком".

В ветке защиты развил только базовый талант "Защита дагой", без которого использовать одноручный стиля боя просто глупо. Ну не с щитом же мне бегать, в самом деле.

Из 48 свободных 33 поинта талантов я уже потратил. Оставшиеся решил оставить на всякий случай, как и советовал Саард.

Злодей тем временем успел 5 раз вынести волка, и да, периодическое рычание и шум схватки слегка отвлекали.

- Ну что, размялся?

До города минут 15 пробежаться, а единственное, что мне нужно успеть до сбора группы - добрать зелий восстановления хп. В запасе около 40 минут. А значит можно опробовать, что мне дал ап стольких уровней.

Добравшись до 40 уровней, начали планомерный геноцид мобов. Вдвоем на одного мы всех просто разрывали и вот, когда лутом было забито 2\3 мешка, а я уже задумывался о том чтобы пробовать сагрить кого-то уровнем под 50, мы нарвались на охотничий отряд гоблинов.

Гоблин-охотник. Моб 45 уровня. Вооружен. Атакует физическим оружием. Часто объединен в отряды с себе подобными.

И они действительно были в отряде, 8 голов. Много. Ситуация усугублялась наличием 2 лучников. Мда, ну хоть без мага. Можно, конечно, тупо убежать, но так же не интересно. С

гоблинами я уже встречался, опыт есть. Разделить получится, только если раненого организуем. Впрочем, в этот раз я не один.

Развернувшись, побежали в сторону уменьшения уровней мобов, разумеется, в инвизе, хоть охотники нас при этом и не теряли, зато трейн так не соберешь.

- Злодей, выйди из инвиза и также уводи их дальше, я догоню.

Группа держалась довольно компактно, но лучники были несколько позади, не то чтобы слишком, но мне хватит. На показавшегося из инвиза Злодея последовала реакция, гоблины заулюлюкали, затрясли оружием в предвкушении скорой добычи и даже ускорились. Меня в инвизе они не заметили, тем лучше.

Тут Злодей начал чуть замедляться, ну каков, а? Красавчик просто! Стоило расстоянию сократиться, как лучники остановились и пустили по стреле, попасть не попали, а вот от основного отряда отстали, чем я не преминул воспользоваться. Выскочив из-за спин тут же проатачил ближайшего. Отбросив бесполезный лук, атакованный моб достал кинжал, ничего более подходящего у него не было, второй же лучник начал разрывать дистанцию для комфортной стрельбы. С кинжалом против двух клинков? Это несерьезно. Хп лучника буквально таяли, оставшиеся 6 мобов только развернулись в мою сторону, а у атакованного осталась всего треть жизни, которую я стремительно свожу на ноль. Второго моба слить не успел, подоспели незадачливые следопыты, от которых я ушел в инвиз. Отходить далеко не стал. Кружа вокруг них, иногда сближался и бросал ножи, после чего разрывал дистанцию. Но ножи закончились, когда у лучника осталось менее 10% хп. Вот незадача. Лучник приоритетная цель. Стоит его добить и можно будет попробовать провернуть одну штуку.

- Злодей, ко мне, - негромко произнес я.

- Как только на меня отвлекутся, добиваешь лучника, беги, - указал я в противоположенную от себя сторону.

Выйдя из инвиза менее чем в 10 метрах от отряда, вызвал ликующий крик. Они что думали, что я с ними в прямую схватку вступлю? Их надежды рухнули, стоило мне показать спину. Как и в прошлый раз, лучник остался крайним. Злодей себя ждать не заставил, иконка пета обросла пиктограммами умений, прыжком из инвиза он повалил моба на землю, добрался до незащищенного горла и на одного противника стало меньше. Тем временем я привел отряд гоблинов на широкую полянку. Добежав до противоположенного ее края, резко завернул, обходя по флангу. С обратной стороны то же самое повторил Злодей, только в другую сторону. Теперь мы кружили вокруг них на короткой

дистанции, а мобы даже не заняли круговую оборону, позволяя то мне, то Злодею наносить удары в незащищенные спины. Гоблины при этом могли только тупо смыкаться из стороны в сторону, на большее их не хватало. Но долго это, просто чертовски долго!

Вдруг откуда-то из-за спины в гоблинов прилетела стрела, тут же еще одна.

- Ну, долго тупить будешь? - Раздался знакомый голосок.

Не знаю, откуда тут взялась Ани, а это была именно она, но своим появлением она кардинально поменяла ситуацию. Инвиз пришлось убрать, иначе она сейчас всех переагрит и благополучно сольется. Естественно обвинив в этом меня, а оно мне надо?

Вместе со Злодеем пришлось работать просто на пределе, лучше бы мы свалили от них, когда была возможность, теперь-то поздно, по уши увязли. Злодей отбивался от двоих, и не сказать, что особо успешно, я от четверых, тоже без особых подвижек. Приходилось постоянно юлить, отходить, отклоняться, в общем, делать все, чтобы меня не зажали со всех сторон. Наконец Ани слила одного из моих противников, глядя на 50% хп, которые остались у Злодея, прокричал

- Помогай Злому, не мне.

Я же решил поэкспериментировать. От троих с моим-то уровнем ловкости отбиваться проблемой не было. Атаковать да, не вариант. Но что если попробовать немного увеличить преимущество? Теперь я блокировал только два удара из трех. Ярость не заставила себя ждать, на получение 2го уровня ушли все оставшиеся 5 зелий восстановления, хп же я слил до 40%, и боль терпеть становилось все труднее. Жму активацию "Победителя", подключаю внезапную атаку, мгновенный скачок ловкости и силы тут же дает неоспоримое преимущество. Я сливаю моба менее чем за 10 секунд, правда, при этом пропуская атаки остальных. Хп просаживаются, боль нарастает, не закричать бы. Окидываю взглядом поле боя, что там у Злодея? Он уже остался один на один, полный порядок.

- Злодей, подлечи.

Выросший столбик хп принес с собой эйфорию, знатно я кайфанул в эти пару секунд. "Победитель" почти закончился, стараясь успеть, просто бросаюсь в бесбашенную атаку. И таки успеваю! Баф закончился, оставив меня один на один с последним мобом, которого я без проблем выношу. Ну что тут сказать, именно ради таких моментов и стоит играть!

Глава 7

Часть 2

Лутнув гоблинов, подошел к Ани

- Ты как здесь оказалась?

- Ты же у меня в друзьях, забыл? Мне было скучно и я просто открыла карту посмотреть есть ли кто неподалеку. А так как в игре оказался только ты, решила пройтись посмотреть, чем ты занимаешься. И не зря! С тобой весело!

Ага, обхохочешься. Но действительно, месторасположение игроков, состоящих во френд-листе можно определить по карте, но только в пределах одной локи.

- Ой, а чего Злодеюшка так по уровням отстал? Ты что, не оставил его вчера качаться?

- Мм... нет, меня слили. И в игру после этого я попал только сегодня.

- Кто это тебя? Хаи?

- Да нет, наоборот. Пара нубов, которым повезло.

- С тобой же Злодей был, какие же это нубы были?

- Злодея временно со мной не было, повезло им, говорю же. Так вчера расстроился, что из игры вышел сразу. Даже шмот не забрал, сегодня вот ходил. Может, пойдем, наши скоро соберутся.

- Ну, может, еще немного покачаемся? - Тут же захлопала ресницами лучница.

Хрен там, я был непреклонен. Ну, вот не хочу я с ней вдвоем играть и все, сам не понимаю, что это со мной.

- Конечно, покачаемся! Встретимся с нашими, Райс двинет речь, что-то решим и пойдем качаться.

- Фу, бука, - был оглашен вердикт.

До города добрались без проблем, но, что самое страшное, в полном молчании. Ани на меня дулась, я же крутил в голове как так вообще вышло. Ох, аукнется мне это, как пить дать.

Идя по площади, замечал десятки кинутых на нас взглядов. Еще бы, 42е уровни и без клантегов! А судя по моему облачению, еще и убийца! (да, после 30го уровня понять класс игрока практически всегда можно по одному только его виду).

Оставив Ани со Злодеем, быстро пробежался по лавкам, сдал лут торговцу и у него же накупил зелий на хп.

Ани к этому времени нашла Райса и Трейка, Саард пока не появился. Приняв с ходу брошенный приглос в группу, сильно разочаровал этим нескольких вербовщиков, уже делающих первые шаги в мою сторону.

- Достали уже, - с чувством произнес Трейк, - срисовали ник и пишут, пишут, пишут. Плюшек клановых обещают немерено, голды вообще столько, что можно в реале универ бросать и никогда не работать. Откуда только берутся эти рекрутеры, - не сказал, а словно сплюнул он последнее слово.

- А где это вы вместе были? - Тут же продолжил он, -

думали, не увижу, что на площадь вы вместе пришли, озорники?

- Я вчера на ПК нарвался, недалеко от города. Ходил шмот забирать. Ани же было скучно, вот она меня и нашла.

- Да, нашла. Надгробья не видела, но то, что он там куражился с десятком мобов выше его по уровням это факт. Если бы не подоспела вовремя - слили бы нашего живчика.

Интересная трактовка событий, ну да ладно.

Кстати, о шмоте. Уникалки я так и не надел. *Наплечники дроу* и *таби из паутины*. Чтобы облачиться в наплечники пришлось слегка оголиться, снять накидку и убрать обычные прем наплечники с бонусом +100 к хп. Обуть таби оказалось задачей не из легких, кроме липучек была шнуровка с внешней стороны, от низа и почти до самых колен. Внимательно наблюдавший за мной Трейк в конце не выдержал.

- Вот честно, у меня бы нервы сдали еще на первом сапоге.

- Это таби.

- А разница? - Мне осталось только плечами пожать.

- Всем привет! - Бодро поздоровался Саард.

- Наконец-то, пойдемте, у нас не так много времени, - сегодня при мне Райс заговорил впервые.

- Выйдем из города, там новости обсудим, - весьма немногословно.

Подыскав полянку в первом витке, чтобы не отвлекаться на мобов, Райс попросил.

- Дай команду Злодею, чтоб окрестности чекнул, нет ли кого.

- Злодей, разведай местность вокруг.

Выставив таймер на полчаса, кивнул Райсу.

- Итак, я вчера посидел вечером на форуме, поискал, какие локи будут открыты для турнира в ближайшие 3-4 дня и у меня есть пара вариантов. Первый, локация *"Фирио"*. Владелец клан "Стальные молоты", в клане только гномы. Новички, это их первая и единственная лока. Игровая площадка локации *"Пески"*. Для нас самое оно, ну а как ее взяли гномы я просто не представляю. На локации расположен рудник, разрабатывается довольно хорошо, там куча народа качают профу шахтер. Общий налог в казну клана - 0.6% от оборота средств локи.

Вариант второй, локация *"Лиорен"*. Владельцы "Серые пумы", состав клана сборная солянка, предугадать сетап будет нереально. Они новички, которые скоро перестанут таковыми числиться. Это уже вторая турнирная лока, которую они завоевывают, но сейчас пока что единственная. Игровая площадка локации *"Подземные ходы"*, нам также вполне подходит. На локации расположен большой квестовый данж. Общий налог в

казну клана - 0.4% от оборота средств локи, - сделал небольшую паузу, но было видно, что он явно не закончил, - есть еще правда третий вариант, но как по мне он самый рисковый.

- Давай уже, не тяни.

- *"Элейское подгорье"*, владельцем числится НПС клан.

- М-да... - протянул Трейк, - и хочется, и колется.

- А много соседних кланов могут выставить боевые пятерки на турнир?

- Точно сможет один. Еще у одного клана есть свободные места, примут готовую пятерку и заявятся, как пить дать.

Сидя и периодически кивая, я мог только порадоваться за себя, что нашел время полазить на форуме в поиске инфы о турнирах и кланах. Сейчас же не пришлось нубить, расспрашивая, и так понимал, о чем говорит Райс.

По поводу кланов все довольно запутанно с первого взгляда было, но я разобрался. Чтобы создать клан, для начала, нужна команда с минимальным средним уровнем 50, но чтобы разброс уровней был не более 2. То есть, например, один из игроков может иметь 49 уровень, а другой 51 и всё, баланс достигнут. Однако собрать команду мало, нужно заявиться на турнир. Заявка платная - 50 000 голды, у нас эта сумма есть, даже с хорошим запасом. 50к мы получили за прохождение квеста, плюс по 7к голды как бонус от администрации. Турнир начинается максимум с 1/128, но набраться может и меньшее количество участников (все-таки удовольствие не из дешевых), так что и начало с 1/64 или 1/32 не редкость. Победитель турнира получает право сразиться с кланом-владельцем локации и, в случае победы, становится новым владельцем. Владение локацией позволяет создать свой клан. Клантег же дает бонус, который зависит от выбранного значка клана. Названные Райсом кланы "Стальные молоты" и "Серые пумы", скорее всего, будут иметь бонусы к защите (молоты) и, соответственно, к ловкости (пумы). Также владение локацией позволяет получать каждый день налог в казну, но тут все взаимосвязано. Провинции приносят строго фиксированный процент от всего оборота средств. Для повышения дохода нужно развивать локацию, разумеется, тратя средства из казны. От развития локи зависит уровень клана. При достижении определенного дохода клан поднимается на уровень вверх, при снижении наоборот. От уровня клана зависит количество мест в нем, а также бонусы от ношения клантега. Начиная с 5го уровня клан может стоить укрепления в локации (замок) и турнир за такую локу больше не проводится. На нее можно нападать лишь штурмом замка, но делать это могут только кланы соответствующего уровня (от 5го и выше).

А до тех пор, пока клан не наберет 5й уровень, ему приходится регулярно, с периодичностью раз в 2 недели, дефить свою провинцию, то есть, отбиваться от клана финалиста турнира. Для дефа клану 1го уровня необходимо иметь как минимум одну боевую пятерку со средним уровнем кратным 5, начиная от 50го, то есть, 55, 60, 65 и т.д., а не так, как мне вчера Саард рассказывал (50, 52, 54...). Клану 2го уровня также необходимо иметь всего одну боевую пятерку, вот только минимальный средний уровень уже 60м должен быть. Клан 3го уровня уже обязан иметь 2 пятерки, с минимальным средним уровнем 50 и 60. И пятерки будут защищаться по очереди, раз в месяц турнир для 50х уровней и раз в месяц для 60х. Кланы 5го уровня и выше принимать участие в высадочных турнирах не могут, да им и незачем. Иметь 5й уровень может только клан, владеющий минимум одной раскачанной провинцией. А так как средний доход в казну клана с подобных локаций от 10% всего оборота, то какой вообще смысл возиться с локациями 1-4го уровня, где доходность провинций в среднем не превышает 3%? Легче напасть на новичка или соседа послабее и забрать все готовое.

Турниры проводятся на игровых площадках. Это ряд особых карт, на которых команды сражаются 5х5. Для турниров и кланов 1го уровня игровых площадок всего 4: *"Пески"*, *"Подземные ходы"*, *"Затерянный город"*, *"Древо равновесия"*.

Каждая из карт отличается уникальным ландшафтом со своими маршрутами, местами для засад, позициями для боя и, что вытекает из всего перечисленного, тактиками.

Переносят команду туда телепортом, длительность одного боя 20 минут. У каждой команды есть свой респ, на нем находится камень восстановления. Но не обычный, а уничтожаемый. При сливе игрок восстанавливается тут же, на респе площадки. Победителем выходит та команда, которая либо уничтожит камень восстановления противника, тогда матч сразу же заканчивается, либо по истечению времени будет вести в счете по килам противника.

Райс подобрал такие локации, на которых можно использовать наше основное преимущество - маневренность. Танк-то всего один, а значит и карта должна быть открытой.

Что касается локации *"Элейское подгорье"*, то это сейчас самый лакомый кусок. После того как мы закрыли квест особой локации, она превратилась в турнирную, но до тех пор, пока её не захватят и провинция не получит владельца, ни один игрок туда попасть не сможет. Клан-владелец же получит карт-бланш на все квесты провинции, а также сможет выкупить первоочередно из

торговых точек НПСов лучшее снаряжение, по самым низким ценам благодаря репутации клана. Стоит ли говорить, что на эту локу претендентов будет, хоть отбавляй?

- Что же решим, какую локацию атаковать?

- С деньгами проблем особых нет, давайте подгорье, - предложил Трейк.

Рисковый он парень, однако.

- Я за *"Фирио"*, - предпочел наиболее простой вариант Саард, - да и Ани в песках полегче будет.

- "*Подгорье*" тоже на песках играется, - внес еще сумятицы Райс.

- Тогда я тоже за риск, - улыбнулась Ани.

- Хорошо, понятно тут все. Мы снова будем рисковать всем, - недовольство в голосе Саарда было, но больше для порядка, чем на деле.

Широкая улыбка пати лидера говорила сама за себя, а значит, нам предстоит жесткий замес. Что же, тем интереснее.

- До турнира 3 дня. За сегодня набрать минимум по 5 уровней нужно, завтра доберем остальные и начнем готовиться.

- Как готовиться? - спросил я.

- Увидишь.

- Я сегодня долго не могу, перед игрой поесть забыл, так что если долго тут пробуду - режим нарушу, - неожиданно выдал перл Трейк.

На этом моменте мы действительно сильно посмеялись.

- Ох, ты ж ё... - удивился Райс, - бывает.

- Ага, - тут же откликнулся Саард, - Трейк не только тут владеет впечатляющей массой. Приучили в детстве кушать за маму, за папу, за бабушку. Вроде и вырос, а жрать за троих так и не перестал.

- Да, Дзирт, специально для тебя, любая пятерка может призвать одного пета один раз за бой, но пет должен быть с разницей не более чем в 4 уровня от среднего по пятерке, так что не перекачай случайно. - Поднявшись во весь рост, Райс продолжил, - мы ограничены по времени, предлагаю срочно устроить геноцид мобов и покачаться.

Пройдя пару витков насквозь, оказались в зоне 36-38 уровней. Мелко, но это как раз начало последнего витка локи, дальше будет увеличение вплоть до 50, а это максимальный заявленный уровень данной локи. Примерно уровня после 40го Райс скомандовал построение.

- Трейк и Саард, в паре работаете стопперами, Дзирт хаф. Посылай Злодея за добычей.

Скорость передвижения тут же упала. Чем выше уровень

мобов, тем реже они встречаются, логично ведь. Понемногу передвигаясь вперед перемалывали все, что нам доставлял пет. Больше всего местность напоминала лесостепь, так что основным источником экспы становились представители животного мира. Злодей так и остался на 32 уровне, качать его я собирался тем самым, читерским методом, так что сейчас, агря для нас мобов 42-44 уровней, Злодей проигрывал им в скорости и добирался до нас исключительно в инвизе, что, впрочем, его не всегда спасало. Пролетая пулей мимо Трейка пет останавливался только возле Ани. Мобы же каждый раз с разгону пробовали на крепость щит нашего танка, щит выдерживал, но Трейку приходилось упираться плечом, влаживать корпус, ногами же он оставлял натуральные борозды в земле. Когда я первый раз увидел это своими глазами, мягко говоря, был весьма впечатлен. Уж что-что, а геймплей доставлял.

В общем, прокачка шла довольно спокойно и даже слегка рутинно, в кои-то веки.

Несмотря на слова Райса, роль чистого стоппера выполнял только Трейк. Саард же подключался в том случае, когда Злодей агрил не одиночные цели. Становясь плечом к плечу и сдвигая щиты, парни старались сдержать первоначальный напор и откинуть мобов, физические размеры которых были таковыми, что Саарда опрокидывали буквально через раз. Ему, катаясь по земле, частенько приходилось спешно становиться на четвереньки и спасаться от мобов, которые пытались затоптать его многострадальную тушку.

- Уф, давайте отдохнем, бодрость поправим, - после очередной слитой двойки мобов предложил Саард.

- Давайте, - согласился Райс.

Пока шел активный перекус, я задумался. Умения ребят впечатляют, очень. Трейк, кажется, вообще что хочешь остановит. Саард со щитом и мечом такие финты выполняет, что диву даешься. Ани словно дополнительную пару рук отрастила, а спец умения кроме скорости дают дополнительные свойства стрелам, огненный урон с поджогом цели, ледяной урон с заморозкой, отравленные стрелы. Единственным, чьих умений я практически не видел, был Райс. Ни одного наложенного бафа, ни одного атакующего заклинания, он просто смотрел и только пару раз подлечил Саарда, все. Нет, я не сомневаюсь в нем, но любопытно было бы посмотреть, что он развил.

Сам же я особо нового ничего из умений не показал (это как я думаю). Зато мои характеристики позволяют работать на такой скорости, что сам себя впечатляю моментами. Кстати, высокий уровень ловкости не только позволяет быстрее махать

клинком. Он улучшил вообще все скоростные реакции и даже более того, атаки менее ловких противников я замечаю заранее, словно предугадываю движения.

"Хорошая пятерка подобралась, уверен в этом" - мысли вернулись к турниру.

Но тут же вспомнил и о том, что других игроков подобных уровней я просто не встречал, мне не с кем нас сравнивать. Сделав зарубку в памяти полазить на форуме, подумал о другом.

- Райс, а какой сетап для песков оптимален?

- Зависит от пати лидера и тактики, которую он выберет. Но пески карта открытая, так что ждать излишне тяжелый состав не стоит. Танк один, это разумный предел, или вообще без него. Дальше уже вариации, пара воинов, маг-хилер или баффер, стрелок. Или вообще без милишников (англ. *melee* -- "ближний"), 4 стрелка и маг со свитками на ускорение.

- Вообще-то Пески очень часто играются в 2-3 стрелка, - подтвердил Саард, - карта располагает.

- А ассасины? Может встретиться имбо пятерка убийц?

- Вряд ли, у меня, кстати, для тебя плохие новости. Играть ассасином в турнире не комильфо, в игре это класс не частый, но индивидуально очень сильный, и чтобы игроки не собирались в такие команды и не выносили всех вперед ногами, им порезали кд умений и увеличили затраты маны на поддержку инвиза. Сам подумай, многое ли можно сделать без него. Тебе очень повезло, прирост интеллекта позволяет иметь просто-таки огромное количество маны.

Минут через пять Райс поднял нас на ноги и погнал нас качаться дальше. Неожиданно вспомнив о таби и новом спец умении, решил посмотреть, что это вообще такое. Выведя умение на панель быстрого доступа, тут же его активировал.

Хлопок, завихрения воздуха вокруг меня, и я оказываюсь на 3 шага впереди, чем был мгновение назад, именно в эту точку только что был направлен мой взгляд.

- Дзирт?! - вопросительный вскрик Ани.

Не реагирую, я словно заворожен. Кд умения (5.7 сек) прошло, смотрю как из чащи навстречу полуобернувшемуся к нам Трейку летит огромный вепрь, еще мгновение и Трейком сыграют в так любимый им боулинг. Чуть сдвигаю взгляд за него, активация прыжка и мгновенно выхваченными клинками подрезаю вепрю задние конечности.

- Что проис... - договорить Трейк не успел, туша моба хоть и потеряла в скорости, но чем больше масса тела - тем большей инерцией оно обладает. Танк был сметен. Кряхтя и потирая плечо (вылетевший от столкновения 10% крит это много, как для танка,

меня бы вообще размазало), он медленно поднимался. Мы же быстро добили практически неподвижного, а потому не опасного моба.

- Вот что это сейчас было? - возмущению Трейка не было предела.

- Ты отвлекся и получил плюху, - тут же прокомментировал Саард, - знатную плюху. Давай ты повнимательней будешь, а?

- А чего вы орете там сзади? Нашли время отвлекать!

- Дзирт, - Райс, прищурившись, внимательно смотрел на меня, - я бы тоже не отказался узнать, что это было. Свитки?

- Нет, это спец умение от таби, прыжки мини телепортом на 50 метров с кд 5.7, маны не требуют.

- Ооо!.. - оценил Трейк, - вот так жесть. Тебя же теперь только станом можно вынести. А какое подспорье на турнире!

- Сложное умение? - спросил Райс.

- Нет, посмотрел куда надо, активировал и ты там. Я только сейчас попробовал первый раз.

- И небезуспешно, - кивнув в сторону добитого моба проговорил Саард.

- Дай поносить, а? - Трейк любил удивлять.

- Вещица сетовая, с расовыми ограничениями, никому не подойдет.

- А жаль. Такие пируэты с ней замутить можно было бы, - мечтательно закатил глаза танк.

- И замутим, не сомневайся, - ответил ему Райс, - вот только всему свое время. Сегодня учись пользоваться умением, обкатывай его по максимуму. Завтра я кину заявку на турнир и светить такими возможностями уже будет нельзя, срисуют быстро.

Логика в его словах была, спорить нет смысла, но я как-то даже не задумывался, что к командам на турнире будет настолько пристальное внимание.

- Да ладно, неужели можно за такое короткое время достать такую информацию? - Выразил я свои сомнения.

- Не будь наивным, кому надо, те узнают. Понятно, что это будет не в 1\128 или 1\64, подробный разбор команд по каждому профилю участника начнется примерно с 1\4, уж слишком это затратное дело. А до этого в основном только общие форумные данные будут смотреть.

- И что, так легко со стороны узнать какой игрок какими умениями обладает? Я вот сейчас ваши умения не назову, несмотря на то, что сам состою в пати.

- Нелегко, разумеется, но деньги решают. При необходимости можно достать инфу даже с офиса GameSoft'a. На

досуге полазь по форуму, если все не почистили, то упоминания об одном крупном скандале там будут. Кто-то решил подзаработать и начал сливать сведения о командах одному клану середнячку. Одна взятая провинция это ничто, две тоже, даже несмотря на то, что пятерка всегда была правильно одета и разыгрывала наиболее подходящим сетапом наиболее подходящую тактику. Но когда прошла череда из таких побед, ими заинтересовались, вариантов-то мало, или ком гений от тактики или они заранее знали в подробностях против кого будут играть. Ком гением быть не мог, так как клан не из новичков, а раньше их выступления, мягко говоря, не впечатляли. Не знаю подробностей, но разбираясь, вышли в конце-концов на офис компании, вот как-то так.

- Вот поэтому и надо в турнире иметь десяток свободных талантов в запасе, удивил - значит, победил, - процитировал Саард великого полководца.

Усмехнувшись, Райс кивнул

- Вот именно.

Глава 8

Завтрак сегодня словно прошел мимо, вот только что набирал еду на поднос, а вот несу пустой обратно, я точно поел?

"Что там Райс такого придумал?" - Эта настырная мысль просто безвылазно поселилась в голове не давая думать о чем-либо другом.

После вчерашнего апа 6ти уровней подряд наш патилидер светился как пресловутая лампочка Ильича, немного тускленько, но с неугасающим энтузиазмом. Сказал, что у него для нас на завтра есть огромный сюрприз и чтоб в 15.00 все были как штык без опозданий. Добираем по 2 уровня и идем этот самый сюрприз смотреть.

- Вам понравится, не сомневайтесь, - нотка сарказма в голосе присутствовала и, что уж таить, настораживала.

Вечером после такого долгого кача в игре, более 4 часов, уже ничего не хотелось. Морально я ушел в ноль, полное отсутствие эмоций. Есть и спать, все. Ну, еще к Аленке зайти поговорить. Не успел поужинать, как вызвали наверх, пришлось тащиться и рассказывать о новой встрече и о поставленном предо мной ультиматуме. Безопасник отреагировал буднично, словно каждый день такое происходит.

- Завтра при встрече с представителем WorldQuests/ MagicPoint очень удивись и скажи, что первый раз о чем-либо подобном слышишь.

Да, так и есть, Домбровский предложил тупо отморозиться. В моем понимании так можно было бы максимум бортануть

курьера с пиццей, но отшивать подобным образом серьезных дяденек из конкурирующей СБ которые могут навредить моему здоровью? Не знаю, сомненья гложут. Об этом я тоже спросил.

- Да, Максим, это их взбесит, но нам именно такая реакция и нужна, поверь.

ЦУ были получены и я отправился к себе, Аленку не нашел, потому чуть посидев на форуме завалился спать.

Это было вчера. А сегодня, бороздя форумный раздел посвященный турнирам, искал что-нибудь интересное. Смотрел видео, перебирал тактики и составы команд к ним, читал описания, в общем, полезно убивал время. Мысль пойти к доку попроситься в игру мелькала и не раз, но рано слишком, на часах 12, а в игру раньше 14 нельзя, иначе не хватит отведенного для сессии времени на пати, а подставлять Райса и остальных не хочется.

Лишнее время убил в бассейне, насколько я помню, в воде работает гораздо большее количество мышц одновременно, чем при беговых тренировках или в тренажерке. И пусть таким образом не накачать целенаправленно мышцы рук, грудь или спину, но мне из-за "лежачей" работы именно комплексный подход и нужен. Водные процедуры, как и в прошлый раз, спровоцировали приступ голода, но я был готов, специально оставив на обед около получаса.

- Привет, док. Как вы тут, как работа?

- Здравствуй, Максим. Я отлично, работа тоже. Да и вообще все довольно оптимистично. Что не делается - все к лучшему.

- Готов поспорить на эту тему. Или вы конкретно о чем-то?

- Я о том моменте, что вы от скуки поставили последнее обновление. А оно дало нам немало новых данных непосредственно в плане исследований. Пусть шкала бодрости особо и незаметна, на геймплей не влияет сама по себе, но прием пищи это довольно эмоциональное занятие на самом деле.

Возможно, выражение моего лица высказывало некий скептицизм, я же только поел, потому как док возмутился.

- Не верите? Хотите, покажу вам временной график зависимости глубины погружения в виртуал от геймплея. Уверяю, каждый момент принятия пищи на графике отлично просматривается.

- Верю, верю, - поспешил я успокоить разошедшегося дока.

- Ну, а ваши дела как? - Заметно сбавил обороты док.

- Да вчера спал как младенец, не поверите, в игре устал, как на работе.

- Отчего же не поверю. Очень даже поверю, вы играете с настолько высоким коэффициентом погружения, что мозг

игровую усталость переносит на физическое тело. Это явление наиболее сравнимо с фантомными болями, но только если приблизительно.

- А кроме усталости еще что-то мозг может вынести из игры?

- Теоретически все что угодно. В первую очередь, разумеется, сами знания. Доказывать практическую пользу виртуальных конференций, которые при поддержке GameSoft'a проводятся практически ежедневно, просто нет смысла, это давно стало известным фактом.

- О каких конференциях речь? - Заинтересовался я.

- Да о любых. GameSoft построил небольшой виртуальный мир-университет и раздал бесплатно полторы тысячи капсул к нему. Большинство университетов или заведений, проводящих какие-нибудь значимые исследования, получили капсулу, а часто и не одну, а вместе с этим и доступ в вирт университет. Представьте, насколько это ускорило обмен знаниями, опытом, ресурсами, в конце концов.

Ну-ну, разумеется, ускорило. Но не верится, что компания не нагрела руки тут, особенно на ресурсах.

- На счет знаний понятно, почитал книгу в вирте или в реале, разницы никакой. А что еще?

- Ну почему же никакой, разница есть. По неизвестным пока причинам, при чтении в вирте мозг лучше воспринимает информацию. Что еще? Я же говорю, что теоретически в вирте можно жить так же как в реале и свободно изучать и заниматься обычными для реала вещами: обучением, спортом, музыкой, танцами.

- И что, это все можно будет воспроизвести в реале, обучившись в вирте? Не верю.

- Воспроизвести не получится, но Максим, вы чересчур скептичны. Виртуал существует слишком мало времени, его потенциал человечество едва начинает осознавать. Но вот вам небольшой пример. В одной частной клинике по восстановлению сложных травм позвоночника решили провести серию экспериментов. Пациенты проводили по 3 часа в день в виртмире "Больница". Разумеется, использовались наши капсулы 2 степени погружения. Специально для проекта были разработаны лечебные квесты. Персонажи пациентов были ограничены, они не могли сразу, при попадании в вирт, полноценно ходить, а тем более бегать. Они начинали с малого, но квесты наглядно показывали им процесс выздоровления. В итоге статистика ошеломила, скорость восстановления в реале поднялась до 35%. А если задействовать капсулы с более полным погружением, я уверен,

скорость только возрастет.

- Вас послушать, так вы половину человечества в виртуал загнали бы.

- На самом деле нет, зря вы так обо мне думаете. Но работы связанные с риском для человеческой жизни действительно безопаснее организовать через вирт, зачем нужны автоматизированные комплексы, ИИ (англ. Artificial intelligence-"Искусственный интеллект") которых просто не справляются с нагрузкой. Программа-бот в вирте будет стоить на порядок дешевле, а задействует она лишь малую часть вычислительной мощности того же самого кристалла ИИ.

- И каким же образом бот будет следить за работой комплекса?

- Да как обычный НПС в игре. Но не будем вдаваться в подробности, расскажите лучше-ка о ваших успехах в игре, чем вы последние дни занимались, чем вообще планируете заняться?

- Ну, так сразу всего и не пересказать, - сделал я паузу, - пару дней назад присоединился к пати, теперь соло не играю практически. Квест эпический закрыли, по 20 уровней на нем апнули, сет собирать начинал, ну и в общем шмот улучшаю. Из планов на будущее только турнир на днях.

- А вы времени не теряли, правда, жаль, что все ваши познания об "Игроземье" это прокачка персонажа на монстрах. Советую вам уделить внимание окружающему миру и познакомиться с ним поближе. Посетите 7 чудес кластера, погуляйте по столицам светлых и темных рас, вам полезно будет.

- Ну не знаю, док, времени нет пока. Я могу уже загружаться?

- Да, конечно.

Уже привычным движением залез в капсулу, надел шлем, натянул игровые перчатки с контактами, поудобнее улегся, немного подождал, пока док подключит датчики медбокса и наконец-то начал загрузку виртуала. Чувствовал я себя при этом словно на празднике.

Респануло в лесу, ну, вот сейчас будет интересно посмотреть, не ошибся ли я вчера в расчетах. Злодея надо было оставить на читерскую прокачку, но так, что не перекачать, иначе быть беде. Поэтому перед выходом из игры пришлось немного поэкспериментировать. Злой выносил мобов разных уровней, а я смотрел, сколько опыта ему капнет за определенное время. Для несложной формулы еще понадобилось количество опыта, необходимое Злодею для получения 50го уровня. После недолгих расчетов, оставил пета один на один с медведем 21 уровня. Оставил, и не прогадал, ведь сейчас на меня смотрела дурь-

машина 46 уровня. И мысль о седле теперь не казалась такой уж смешной, особенно если учесть мои 173 см роста.

- Мррр... - заметив мое появление проурчал пет с явным неудовольствием.

- Папа здесь, папа рядом, - но тональность урчания не поменялась, Злой явно не собирался так просто прощать мое долгое отсутствие, - не надо тут морду обиженную корчить, занят я был.

Небрежным движением головы Злодей отправил моба на очередной респ и развернулся в мою сторону.

- Ну, иди, иди ко мне.

Минут 10 он просто не давал мне сдвинуться с места, хватая пастью мои руки и заставляя гладить свое тело. Но в один момент мне получилось притупить его бдительность и вырваться. Хорошо, что получилось, иначе не знаю, пришлось бы перезапускать его сессию.

- Все, хватит, пойдем отсюда.

Качаться соло желания не было, да и другие дела есть, более актуальные. Обновить шмот, к примеру. На счету более 22к голды, а я в обносках. Шмот про запас, который я вчера приобрел у Траура не в счет. Итак, что же надо поменять? Как оказалось, все, кроме *Наплечников дроу*, *Таби из паутины* и *Лунной маски Дзирта*. Набедренники, пояс, нагрудник, поножи, наручи, перчатки, плащ, вот полный список вещей, которые я не менял более 20 уровней. Но единственные доступные сейчас оружейные лавки находятся в Ликапро и меня никак не устраивают. Да, в оружейном доме Траура можно по-быстрому слить лут или взять что-то на замену, но не более.

Удобно устроившись под деревом, полез на аукцион, неприятно удивила высветившаяся вкладка

Вы пытаетесь воспользоваться услугой "Аукцион online". Для игроков уровня 30+ услуга является платной, 5 золотых за сессию.

Мда, отлично. Гребут, где только могут. Но деваться некуда, а потому, подтвердив вход начал шерстить разделы. Первым делом решил искать поножи. Поисковик выдал нереально длинный список. Понемногу начал добавлять фильтры. Первым делом, разумеется, класс. "Только для убийц". Далее "уникальные". Нет, пожалуй, цены от 10к. Вместо уникалок ставлю "премиум", цены становятся гораздо приятнее. Но список все еще слишком длинный, более 3000 позиций. Нет, так дело не пойдет. Добавляю фильтр "Только для темных эльфов". Список сокращается до чуть более сотни позиций, а цены падают на порядок, видимо неликвид. За 700 золотых я приобрел

действительно хорошую вещь, уровней на 20-30 должно хватить. Повторив поиск с теми же фильтрами для каждой вещи, стал обладателем нового кожаного комплекта, в сумме стоявшего мне 3200 золотых, вполне допустимые траты. Уже собираясь выходить из режима онлайн покупок, обратил внимание на горящий желтым значок входящего сообщения, развернул

На Ваше предложение о приобретении частей сета "Одеяние Дзирта" пришел ответ. Лот N43289789

Честно говоря, я уже и сам забыл о том предложении. Найдя по поиску лот, с нетерпением открыл его

Лот N43289789

Ледяная смерть, легендарный скимитар Дзирта До'Урдена. Класс предмета - уникальный. Ограничение по уровню - нет. Ограничение по классу - убийца. Ограничение по расе - только дроу. Для правой руки. Физический урон 125 - 190. Прочность 30000/30000. Ограничений по уровню нет.

Бонусы от ношения

Основные: ловкость +8%, сила +5%

Классовые: критический удар +10%, вероятность критического удара +12%.

Клинок гасит любое пламя и также дает 100% магическую защиту владельца от огня. Не расходует ману. Перезаряд умению не требуется. Предмет входит в состав сета "Одеяние Дзирта". Именной предмет, украсть, потерять невозможно, после смерти персонажа остается в инвентаре.

И стоимость этой прелести всего 20к голды, у меня же после трат 19570. Выйдя из режима аукциона, я пулей рванул в город, даже не обратив внимание, где там Злой потерялся.

"500 голды, надо всего 500..."

"Успеть, успеть бы, ну пожалуйста!"

Кажется, именно эти слова я проговаривал про себя словно молитву. Влетев к Трауру начал срочно раздеваться, наверное, такого он еще не видел, так как некоторое время просто стоял в замешательстве.

- Дзирт, случилось чего?

- Да, мне прямо сейчас 500 голды надо кровь из носу.

- Не вопрос, держи, а это я как залог оставлю, - кивнул он на груду вещей.

Уровень ловкость позволял раздеваться с огромной скоростью, так что к моменту, когда он произнес эти слова, я уже стоял в одном исподнем. Тут же присев на пол зашел на аукцион, нашел письмо, а по поиску нужный лот.

"Приобрести лот N43289789 за 20000 золотых?"

Подтвердите совершаемую операцию

Жду "Да"

Обратной силы сделка не имеет, Вы точно уверены?

"Да", черт возьми, уверен!

Приобретено: лот N43289789

Списано со счета 20000 золотых

Покинув аукцион, почувствовал сильную боль, живот словно огнем горел. Да что за ерунда?

- Если не хочешь отправиться на респ, советую поправить бодрость.

Точно, вот же, строка мигает красными всполохами. И с каждым разом минусуется 100 хп. Быстро умяв сухпаек, восстановился. Едва сдерживая нетерпение, полез в инвентарь, где там моя прелесть?

О, дааа! Сабля действительно того стоила. Урон шикарный, плюшки тоже, плюс сборка сета идет, а внешний вид только дополнял картину. Адамантовая рукоять была инкрустирована бриллиантами и выполнена в виде распахнутой пасти хищной кошки, ну словно со Злого срисовали.

- Ты бы оделся, - улыбнулся Таур, - простудишься еще.

Эм, да. Я же так и не одел ничего. Шустро вытащив все, что приобрел на аукционе, быстро экипировался.

- Таур, это не в залог, это все тебе как лут.

- Остаешься должен 450 золотых, это я еще завысил.

- Сегодня занесу, годится?

- Годится.

Выйдя из лавки поискал взглядом Злодея, судя по карте он где-то рядом, но на площади стояла такая уйма народу, что я его впритык не видел.

- Злодей! - Крикнул я.

Мгновение спустя рядом со мной мелькнула тень и шершавый язык лизнул руку.

- Жди меня у фонтана.

Сам я отправился в ближайшую таверну, во-первых, бодрость я поправил не конца, да и запасы еды кончаются, во-вторых, именно при приеме пищи меня находит мой замечательный собеседник.

- Добрый день, Максим.

- Добрый, Опасный_Дядя, - надо же, сегодня фантазия на уровне.

- Итак, я Вас слушаю.

Как ни в чем ни бывало я продолжал есть. Собеседник же, не проявляя видимого беспокойства, заказал напиток и сидел рядом, ожидая. Наконец я доел, дождавшись, пока НПС официантка уберет со стола, откинулся в кресле, попивая сок.

Стремно мне было его игнорить, очень. Но, раз безопасник сказал надо, пусть уже, играть до конца я решил не меняя стороны.

- Максим?

- Да, дядя?

- Вы ничего не хотите сказать?

- На какую тему?

10 секунд глаза в глаза, кажется, я даже не мигал.

- Я Вас понял, - проговорил он, вставая, - жаль, очень жаль.

Ну, все, дело сделано. Этот вопрос закрыт навсегда.

Пройдясь по площади, набрал еды и зелий восстановления, в остатке 20 золотых, запас не очень. А ведь я еще не купил второй клинок, дагу и дроувский арбалет. Где столько голды взять-то?

Оставшиеся полчаса я занимался тем, что раскидывал очки умений капнувших за вчерашний ап 6 уровней. Злодей же находился рядом, плавал в фонтане, режим энергосбережения.

Первыми из пятерки появились Саард и Ани, минуту спустя Трейк и Райс. Райс первыми же словами удивил меня дальше некуда.

- Привет всем, Дзирт, кидай приглосы, - судя по тому, как переглянулись остальные, в непонимании не только я.

Но вопросы задавать явно не здесь нужно, одни уши вокруг. Зайдя на вкладку сессии, создал пати, раскинул приглосы по друзьям.

- Так, у всех все нормально? Запасы еды, зелий, снаряга? - Обвел он нас взглядом.

- Нет, у меня нет, - да, я был единственным.

- У тебя же порядка 8к голды должно было быть, транжира! - не сдержался Трейк.

- На аукционе лот нашел, - вытащил я из ножен Ледяную смерть, - сетовый клинок, не мог не забрать.

- Что-то мне его характеристики подсказывают, что он далеко не 8к стоит, не так ли?

- Допустим, так, но что было делать?

- Дзирт прав, без вариантов, - закрыл тему Райс, - что тебе именно нужно, зелья, еда, шмот?

- Прем клинок для двуручного боя, дага для одноручного. Еще желательно взять дроувский арбалет, у меня под него прокачана пара талантов, глупо не воспользоваться. Еще должен 450 голды торговцу, я обещал сегодня отдать.

- Отдашь, отдашь, не переживай. Прямо сейчас есть с чем качаться?

- Да, но перекос в дамаге с разных рук будет диким, в правой руке уникалка, в левой обычная железка.

Не успел договорить, как мне в инвентарь упал 1к голды, следом получил напутствие Райса.

- Давай мигом, к торговцу и обратно, со временем у нас очень туго.

Метнувшись к Тауру отдал долг и приобрел прем клинок с дамагом 57-74 и одной единственной характеристикой +5% к силе.

- Так чем мы сегодня займемся, Райс? И почему пати собирал Дзирт?

- Сначала мы докачаемся, это недолго, минут за 40 должны справиться. А патилидером до турнира и во время его будет Дзирт, с таким уровнем инвиза его будет очень трудно вынести. Сами же знаете, кого первым делом слить пытаются, а в основном кто команду собрал, тот ее и ведет. Если встретится команда более чем из 3 милишников, мою мягкую тушку вы не прикроете, а вот Дзирта не достанут. Так что я просто снимаю с себя мишень.

- И вешаешь на меня, радость-то какая, - не мог удержаться.

- Ну, на кого-то же надо, а вариантов всего ничего, ты, Трейк или Саард, но инвиз только у тебя.

- Ну, на кого-то же надо, а вариантов всего ничего, ты, Трейк или Саард, но инвиз только у тебя.

Трудно не согласиться, ведь все логично до безобразия.

Райс повел нас до максимальных уровней локи, зачем это было делать, я не знаю, могли покачаться не на 48-50, а, скажем, на 44-46. Опыта ненамного меньше, зато мобы попроще будут. А так пришлось попотеть и не раз, особенно запомнилась стычка с отрядом гоблинов-охотников. Десять рыл 50 уровня, да еще объеденных в группу. Плюс их шаман и пара стрелков.

Но что-то я забежал наперед, итак.

Злодей, как и в прошлый раз, исправно подавал нам экспу в виде мобов, мы, не мучаясь совестью из-за нашего численного превосходства, сливали одиночные и парные цели. Но система игры обожает баланс, к сожалению. Если ты в одиночку справишься с более сильным противником - честь тебе, слава и лут. А вот если ты в явном большинстве сливаешь мобов пачками, то система вмиг подгадит. Исправит баланс и разнообразит геймплей, как говорят разрабы. Вот так с нами и вышло.

После очередного выноса в одну калитку какого-то моба, что-то там волосатое, я за огромным щитом Трейка и не разглядел толком, мы вышли на большую поляну. Зря вышли, к слову говоря, ибо на другом конце ее было небольшое поселение гоблинов.

- О, ты смотри, - воскликнул Трейк, - сколько опыта и лута в одном месте собрали!

Зря он так, недооценка ни до чего хорошего привести не может априори.

Не прошло и минуты как нас заметили, из ближайших хижин начали выползать гоблины.

Гоблин-собиратель. Моб 45 уровня. Вооружен. Атакует физическим оружием. Часто объединен в отряды с себе подобными.

Что-то у них уровень не очень, да и количество подводит, тем не менее, Райс быстро нас проинструктировал.

- Так, слушать внимательно и не переспрашивать, у нас стандартные полторы минуты. Я в городе квест вчера взял на прохождение локи до конца, сейчас же у меня выскочила вкладка на его завершение. Значит эта деревня последняя в витке. Мобы будут нападать волнами и у каждой волны есть свой таймер, если не успеем зачистить вовремя - добавятся новые мобы и в конце нас просто раздавят количеством. На первые пару волн не тратьте ману, припрет - бафну щитом, сейчас же держите.

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +5% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

На Вас наложен положительный баф "Жизнелюбивый", скорость восстановления жизни увеличена на +75% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

На Вас наложен положительный баф "Медитация", скорость восстановления маны увеличена на +75% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

- Это все мои бафы с максимальной длительностью. Что, готовы?

- Спрашиваешь еще. Давайте мне сюда этих гоблинов! - Грозный Трейк.

Стоило Райсу принять квест, как 4 моба 45 уровня кинулись бегом в бездумную атаку на нас. Смысла в такой атаке ноль, я даже клинков не вытащил. Система же тем временем вела обратный отчет.

До новой волны 17 секунд

17 секунд спустя из хижин в нашу сторону вышло 7 мобов, на этот раз 46 уровня. 2 атаковали Трейка, 2 Саарда. Одного прыжком из инвиза повалил на землю Злой, еще один наполучал такое количество критов от Ани, что просто не мог двигаться, ну а последний достался мне, ненадолго, правда. Щит я разнес в щепки после 4го удара, а одним мечом он настолько топорно защищался, что слов нет.

До новой волны 12 секунд

Этих мы слили без проблем, но интервал времени уменьшился. Новая волна порадовала десятком мобов 48 уровня. Также изменился классовый состав, на этот раз кроме милишников было 2 стрелка. Именно на них меня Райс и натравил.

- Дзирт, как только побегут к нам, сливай дистанционщиков, но быстро. Злого тут оставь.

- Злодей, остаешься здесь, - продублировал я.

Сам же, накинув инвиз и вытащив клинки, активировал прыжок. Мгновенно оказавшись за спиной первого стрелка, выполнил полную связку из 3х комбо. В слабо защищенную спину моба влилось более 2000 дамага. еще пара ударов и перехожу к следующему. Если первый среагировать на подлое нападение из-за спины не успел, да и когда бы, то второй стрелок успел убрать лук и вытащить меч. Щита при этом у него, разумеется, не было. Несмотря на то, что он на уровень выше меня, в ловкости нас не сравнить. Несколько раз кританув руку с мечом я еще больше увеличил этот разрыв, а потом просто и незамысловато добил его, нанося удар за ударом. Все это заняло от силы секунд 25-30. Обернувшись, понял, что там уже помощь не требуется.

- Дзирт, я что попросил?

- Слить дистанционщиков не отвлекая Злодея.

- Нет, я попросил быстро их слить, а ты чего возился с последним? Не мог дать ему пару комбо? В следующий раз не тормози.

А я что, а я согласен, ведь мог же слить второго стрелка быстрее, но протупил, 10 метров между стрелками надо было не бежать, а перепрыгнуть, телепортом, конечно же. Тогда бы и атаковал не прямой атакой, а в спину, но как говорится, крепки умом мы задним.

- Не вопрос, сорь.

На этот раз таймер дошел до конца и замер. Мигнув, обновился.

До новой волны 60 секунд

Перед нами уже выстроилась шеренга из 12 мобов. 9 воинов, 2 стрелка и шаман с посохом.

- Ну что за гадство, надо же было такой не фарт поймать, - сквозь зубы проговорил Саард.

- В чем дело?

- Это уже не бестолковые мобы, посмотри на них. Плюс шаман этот...

Воин-гоблин. Моб 50 уровня. Вооружен. Атакует физическим оружием. Часто объединен в отряды с себе подобными.

Ну да, соглашусь. Эти ребята доставят нам немало

хлопот, если вообще не сольют.

Шаман тем временем сделал пару шагов вперед.

- Что забыли вы здесь, высокородные? По какому праву обрываете жизни сыновей земли? Молчите? Ничего, земля вас примет также с молчанием.

Воткнув посох в землю шаман запел, или скорее завыл заклинание.

- Может проатачим, пока он чего-нибудь плохого не напел?

- Бестолку, до начала новой волны они не мобы, а НПС, за их намеренный слив такой штраф заработаем, что новые акки создавать придется. Плохая затея, в общем.

- Так, Дзирт, быстро зайди на сессию группы и переставь распределение опыта. Все 100% группы твоему пету. Как пойдут в атаку - портируйся к стрелкам. Активируй умения и выноси их как можно быстрее, тут парням будет тяжко без тебя, - и, не дав мне спросить, добавил, - а шаманом займусь я.

Все, время вышло. Мобы ближнего боя устремились к Трейку и Саарду, Ани начала стрелять по шаману, сбивая с чтения. Райс вместо атаки дал бафы.

На Вас наложен положительный баф "Усиление", физическая защита увеличена на +50% от базового значения. Длительность бафа - 3 минуты.

На Вас наложен положительный баф " Ускорение", скорость всех атак увеличена на +25% от базового значения. Длительность бафа - 3 минуты.

Что там происходило далее, я уже не видел. Прыжком оказавшись за спиной одного из стрелков провел несколько комбо, закончить не успел, 2 выскочивших от Ледяной смерти крита добили моба. Да, баф на атаку радует, урон абсолютно поменялся. Еще прыжок и я за спиной следующего стрелка. Взрываюсь серией ударов, у него слита половина хп, а он только и успел, что развернуться в мою сторону. Добив, осматриваюсь. На Трейке трое и ему очень не сладко приходится, Саард возится с двумя и медленно, но верно сливает одного из них. Злой в инвизе тет-а-тет, там проблем не предвидится, а последнего моба ближнего боя Ани держит на месте критуя. Райс же пытается атаковать шамана, но из этого мало что выходит, все атаки впитывает в себя тотем. Более результативной при этом выглядит атака шамана. Райсу достается весьма серьезно, он уже более 40% хп потерял. Но на мой вопросительный взгляд Райс отреагировал кивком в сторону Трейка, ну, не вопрос. Прыжком оказываюсь возле нашего танка, фокус моба с наименьшим количеством хп, серия ударов, готов. Что-то там шаман притих, ох, не к добру. И

точно, прокричав что-то, он обвел вокруг посоха небольшой круг и позвал ближнего к себе воина, которого сливала Ани. У воина к тому моменту оставалась едва пятая часть хп.

- Ани, Дзирт, не дайте ему пройти внутрь круга, - прокричал Райс.

Но слишком поздно, мы не успели. Кд умения прыжка прошло в аккурат к моменту, когда воин пересекал черту защитного круга, у Ани же добрать его банально не хватило ДПМ (англ. Damage per minute, DPM - "урон в минуту"). Внутри круга развернулось непонятное мне действо. Шаман положил воина на землю и разрисовал узорами его лицо. А потом резко вытащил кинжал и, прочитав на распев заклинание, пронзил воину сердце. Жесткое зрелище. От жертвы к тотему потянулась нить энергии, всего пара секунд, но тотем от этого засиял ярче солнца.

- Ани, пробуй пробить защитный круг, вдруг получится. Дзирт, помоги добить оставшихся и больше ни в коем случае не дай никакому мобу пройти в круг. Сам же Райс сел на землю в позе лотоса и принялся медитировать, я так думаю, во всяком случае. Добить мобов труда не составило, а дальше мы наблюдали, как внутри круга бесновался шаман, иначе и не назвать то, что он там вытворял. Пляска закончились тем, что шаман кинжалом разрезал свою ладонь и добротно полил ею все еще светящийся посох. Сияние на миг усилилось, затем раздался звук взрыва, бахнуло знатно, я даже на ногах не удержался.

- Познайте силу земли, высокородные, - прокричал шаман.

Круг исчез, посох тоже, а рядом с шаманом стоял элементаль земли 63го уровня.

Элементаль земли. Бот 63 уровня. Не вооружен.

Угу, не вооружен, да и зачем ему, когда он сам по себе оружие. Метра 2 с половиной в высоту, творение состояло из подогнанных друг к другу камней, мда, тут и критануть нечего.

- Убей! Убей их всех! Но его первым, - указал он на Райса.

Беда, Райс ведь сейчас в отключке, главное, как вовремя-то!

Первым на пути встал Трейк, упершись двумя руками в щит, он пытался сдерживать продвижение бота, который, не обращая ни на что внимания, напролом шел к нашему магу. Стрелы Ани должного эффекта не давали, меч Саарда тоже, попытка подрубить сзади ноги провалилась, если только не считать удачным горстку каменной крошки. А вот от отмашки бота Саард отлетел метра на 3, просевшие на 20% хп тоже о многом сказали. Переведя взгляд на злобно хихикающего моба портанулся. Баф Райса на силу подходит к концу, но на шамана

мне хватит. Понадобилось всего одно комбо, секунд 5, не больше. Как минимум никакой новой пакости теперь от шамана ожидать не придется.

Буксующего Трейка поддержал Саард, продвижение духа стихии немного замедлилось, но до тушки Райса осталось всего шагов 10. Медлительные движения бота натолкнули на одну мысль, если получится - выиграем немного времени.

- Трейк, у тебя как с маной, свой таран сможешь активировать?

- Да, - сквозь зубы процедил он.

- Тогда есть идея, бросай щит и отходи в сторону так, чтобы разогнаться хватило места.

Без лишних вопросов Трейк кинул щит и отбежал в сторону.

- Если я просто буду таранить ее бок - ничего не выйдет, скорее сам убьюсь.

- Нет, все не просто, надо поймать момент шага, а с одной ноги ты должен сбить.

Проследив со стороны, Трейк примерился, сделал еще шаг назад и резко рванул вперед.

- Уууёп, - не совсем успел отпрыгнуть Саард.

От падения элементали по земле прошла дрожь. Посмотрев на Трейка, ужаснулся, минус 70% хп. Элементаль же потеряла меньше процента, который, кстати, тут же восполнился от земли. Ну и как нам ее одолеть?

- И чем же вы здесь занимаетесь? - Голосу Райса в этот момент я был рад как никогда раньше.

- Импро...визируем, - у Трейка вместе со снижением бодрости появилась игровая одышка.

- Что делать с ней будем, она же вечная, как Ильич!

- Ой, прекрати, сейчас все будет, мана на фуле, так что все решаемо.

Как оказалось, тактика боя с земляной элементалью до безобразия проста, если есть маг, конечно. Райс покрыл всю поляну слоем льда, лишив этим контакта с землей, а потом поочередно применял заклинания огня и льда, мы же долбили клинками по туше, долго и муторно, но, в конце концов, хп бота упали на ноль.

- Ну вот, а вы переживали.

Собрав лут и немного отойдя от места последнего сражения, попадали на землю. Кроме Ани и Райса бодрость у всех колебалась в районе нуля. Отъедаясь, поневоле прокручивал моменты схватки.

- Саард, вот скажи, чем тебе шаман не понравился?

- А ты сам как, не понял еще?

- Вообще-то нет.

- Шаманы очень сложный класс, встречаются не часто. Никто не знает заранее, кого призовет на помощь тотем.

- Как это? Какой тотем, того и призовет.

- Да, конечно, если изображен волк - волка, если медведь - медведя и так далее. Но вот сила и уровень - неизвестны, разброс большой, от 50 до 150 % от уровней призывающего шамана.

- Ого, так что же, - я быстро подсчитал, - элементаль могла быть и 75го уровня?

- Вот именно. Но могла быть и 25го, в том-то все и дело, что как противники шаманы не предсказуемы.

Тогда понятно, чего этот класс такой редкий, я бы точно не согласился на такое.

- Ну что, отдохнули? - Первым встал на ноги Райс.

- Вроде того.

- Значит, план такой. Сейчас идем в город, сливаем лут, закупаем зелья и еду, кому надо идет к кузнецу починить снаряжение, особенно посмотрите на прочность мечей. Вы ими камни долбили. А потом телепорт.

- Куда? Не тяни уже, - не выдержал Трейк.

Лицо Райса растянулось в улыбке.

- На Арену.

Глава 9

- Елена, вызовите мне Домбровского.

- Одну минуту, Антон Владимирович, - проговорил Евгений уже собеседнику, - Домбровский - это наш начальник безопасности, ему стоит присутствовать при нашем разговоре.

- Добрый день, - останавливать и докладывать о своем приходе безопасник отучил секретаршу очень давно. И дело не в том, что ему не хотелось ждать команды "пропускай", но в том, что все телефонные разговоры записывались. И незачем даже теоретически предоставлять возможность кому бы то ни было узнать, насколько часто безопасник бывает в гостях у начальника отдела предисследований.

- Юрий, познакомьтесь это Антон Владимирович. Он, как и наш многоуважаемый док является специалистом в области технологий виртуала и капсул погружения. За некоторую сумму он готов провести довольно обширное бета-тестирование новых капсул с ограничителем, разработанным доком. Разумеется, бета тест будет закрытым. Для этого мы выделяем весь 30 этаж, сегодня он будет переоборудован исходя из рекомендаций Антона Владимировича. Обеспечение безопасности этого проекта станет

высокоприоритетной задачей для вашей службы.

- Док?

- Ему об этом проекте знать не обязательно.

*****

Арена. Попали мы на нее телепортом. Крытая площадка радиусом метров 40, не так уж и мало, согласитесь. Принадлежала она рыцарскому НПС ордену "Серебряные мечи" и предназначалась для тренировок и прокачки по уровням послушников ордена. Локация, в которой находилась Арена, была значительно ближе к центру кластера, чем Ликапро, потому и уровень мобов значительно выше. Если для Ликапро 50й уровень был предельным, то для Болот Хаасса (именно так называлась лока) это было только начало витка. На Арене начинающих рыцарей НПС подтягивали по уровням, а уже после отправляли косить нежить, которой кишела лока. Как подтягивали? Очень просто, Арена сама генерировала местных мобов-нежить и даже ботов. Также стоит сказать, что попасть на Арену (как рассказал Саард) было практически нереально, для этого требовалась максимально прокачанная репутация с магистром ордена (а также немалое вложение золотом), и как все это провернул Райс, никто не представлял, сам же патилидер отмалчивался.

Забегая наперед, стоит сказать про Арену, что насколько она меня впечатлила в первый день, настолько же я ее ненавидел к концу второго.

- Ну, хорошо, - после недолгого обсуждения проговорил Трейк, - тут можно качаться, но что прям такого особенного в Арене?

- Да, - подхватила Ани, - почему не покачаться в лабиринте или еще где?

- Вы так ничего и не поняли. Арена уникальна! Опыт здесь падает только для НПСов, мы же можем провести тут сколько угодно боев и не подняться по уровням. Мобов и ботов Арена генерирует не сама по себе, оператор заранее выставляет нужную конфигурацию атакующих, как количество, так и класс. Также мобов можно объединить в группу, ну, что теперь скажете?

Кажется, наши шансы на турнир только что серьезно выросли.

- Да что тут говорить, лучшего места для обкатки состава просто не придумать, - ответил за всех Саард.

Райс и Саард отошли к дальней стене, там находилась круглая площадка вместе с небольшим камнем восстановления, как оказалось впоследствии, именно там задавались параметры генерируемых мобов, а заодно находился и их респ.

- Значит так, - приступил к выдаче ЦУ Райс, - через 2

минуты пойдет первая волна мобов, уровень пока 50, в группу еще не объедены. Для разминки сгенерируются 4 волны с интервалом в минуту. Только милишники, рандомно 2-3 танка и воины. Потом 2 минуты разбор полетов и следующие 4 волны, все то же самое, но уже в группе, могут даже фокусить. После будет 3 минуты отдыха и опять 4 волны, но добавятся дистанционщики, разумеется, в группе. Пользоваться можете любыми умениями.

Первая волна прошла как-то совсем уж незаметно, появилось 3 танка-зомби, ужасно медленных, и 2 воина-скелета, сагрились они как попало и слились, даже никого не задев. Мобы были, мягко говоря, никакие, но что-то внутри настойчиво подсказывало, что подобный расслабон долго не продлится, как в воду глядел, ей-Богу. Следующие 3 волны были абсолютно такими же, только что состав миньонов чуть менялся, хотя на конечный результат подобные изменения в сетапе никак не сказывались.

- Так, ребят, понимаю, что соперник легкий, но мы пока входим в ритм. Не расслабляйтесь. Разбора полетов не будет, так как разбирать нечего.

Еще бы, каждая пятерка мобов была слита менее чем за 20 секунд и, по-моему, умениями никто даже не думал пользоваться.

Мобов, объединенных в группу, как ни парадоксально, выносить оказалось еще проще. По крайней мере, пока их состав состоял только из бойцов ближнего боя. Они не разбредались хаотически по непонятным и непредсказуемым траекториям, а целенаправленно шли напролом. И кто их встречал? Правильно, Трейк-весельчак с огромным щитом и мечом. Трое сразу же висли на нем, одного еще на подходе критовала наша прелестная Ани, а последнего подбирал Саард. Я же, не парясь особо с инвизом, под орех разделывал со спины противником Трейка. Красота.

Эти 4 волны нас тоже особо не напрягли, однако Райс нашел недостатки.

- Дзирт, не жалей ману, слишком уж на виду ты обходишь противника, юзай инвиз. Пусть он сейчас и не нужен, но лучше довести это до автоматизма. А то потом так и в бою можно облажаться. Еще момент, Трейк, на тебе висела тройка, урон они тебе практически не наносили, ты же своими ударами через раз стан давал, а потом мобы довольно быстро сливались, в основном благодаря Дзирту. Вопрос, какого лешего он должен угадывать по ком ты отработаешь следующим ударом, маркер поставить что, религия не позволяет? Минимум по 1-2 секунды теряется. Если у тебя это всего лишь время замаха, то у убийцы это полтора удара. Давайте, ребят, мы тут именно для этого и собрались - отточить групповое мастерство.

Новая волна мобов состояла из 3 воинов-скелетов и 2 костяных лучников.

- Дзирт, накидывай инвиз и шуруй к лучникам. Да и пни ты уже своего пета, он что, спит там у тебя? - Злодей первые 2 волны попросту пропустил, улегся в стороне и положил морду на вытянутые передние лапы, никакой опасности в его понимании мне не грозило.

- Злодей, правый лучник твой.

Стоило дать ему команду, как пет мгновенно преобразился. Вскочив, накинул инвиз и плавными прыжками понесся в сторону цели. Опередить его помогло лишь спец умение, портанувшись за спину второму лучнику я произвел атаку. Полное комбо выполнить не получилось, кости оказались ломкими и криты проходили по лучникам с повышенным коэффициентом. У Злого проблем также не возникло, да и с чего бы.

Оставшиеся 3 волны прошли также без напрягов, если лучников было двое - один мой, один для Злого, если трое, то лишнего подметала Ани, все просто.

- Перерыв 5 минут, - скомандовал Райс.

Я решил немного поднять бодрость, как себе, так и Злодею. Пусть она всего до половины опустилась, но кто знает, что там еще опять Райс с Саардом придумают.

- 3 волны 55 уровня, состав мобов - рандом, но условия генерирования выставлены так, чтобы состав не был однородным. Так что кого ждать, неизвестно, поэтому внимательно слушаем команды. До волны 2 минуты.

На эти слова Трейк как от зубной боли скривился.

- Ну что ты занудишь-то?

- Да за тобой глаз да глаз нужен.

- Когда это я косячил в последний раз, напомни, а?

- Да сам удивляюсь, впору ставки делать, когда ты начнешь проявлять свое истинное лицо, - подколол здоровяка Саард.

- Лесом иди, да?

Появившиеся на площадке мобы заставили нас принять хоть некоторое подобие построения, странно, но Райс промолчал. Арена выдала нам двух воинов-скелетов, костяного лучника и двух магов. Рандом такой рандом. Райс тут же распределил цели.

- Ани, один маг твой, ставь маркер и работай, как только приблизится, Трейк, твои воины, Саард, немного ждешь, пока наберет агро, потом помогаешь ему, Дзирт, на тебе второй маг, Злодея на лучника.

Сам же патилидер остался на подхвате, как и обычно в последнее время.

Дав Злому команду на атаку лучника, накинул инвиз и

переместился за спину фуловому магу, второй уже по полной получал дамаг от Ани. Вот тоже странный момент, мы же фокусить должны, дамаг там плюсовать, так чего я и Ани разные цели имеем? Разве чтоб занять чем-нибудь магов и сбить с заклинаний, ммм... слаб я в теории пока что. Выдав порцию ударов в спину слил неожиданно мало хп, процентов 10, от развернувшегося в мою сторону мага свалил прыжком в инвиз, а от длинной струи льда, посланной мне в догонку обиженным мобом, ушел перекатом, потеряв при маневре пару сотен хп. Кд умения прошло, снова портируюсь магу за спину. Активировав все возможные умения, взрываюсь ударами, сознание не поспевает за движениями тела, именно тот случай, когда глаза боятся (тут не успевают, конечно), а руки делают, хотя, страха не было, я не верил, что сольюсь. Не оборачиваясь, моб размыкает руки и что-то вскрикивает. Всполох синих искр и воздух ощутимо холодеет, кажется, пора делать ноги. Но нет, не успеваю. Загорается иконка дебафа, заморозка, скорость -90%. Пытаюсь сделать хоть шаг в сторону, но двигаюсь как улитка. Маг же тем временем разворачивается. Вот, правда - он словно не моб, а игрок. Глаза яро горят злым торжеством, что-то он мне готовит, и ведь явно ничего приятного. Но умение чудо-сапожек перезарядилось, чем я не преминул воспользоваться. Почти успел... Заклинание воздушного тарана и моя попытка портануться наложились друг на друга. Переместиться получилось, вот только не просто так, таран придал мне неслабое ускорение и вместо выхода из микро портала я оформил вылет. Слетело почти 600 хп, мрак. Тактику стоит поменять. Жду кд, активирую атакующие умения, портируюсь. На этот раз со временем я не затягивал, 3 секунды - 5 ударов и отскок в инвизе. Разъяренный маг пытается бить по площадям ледяными заклятьями, но тщетно. Снова кд и снова 5 ударов с последующим уходом. Раз схема работает, ничего менять и выдумывать не буду. Моба я так и слил, потратив, в общем, на него 43 секунды. Остальные справились немного раньше.

- Вот хоть бы кто помог, - не смог удержаться я.

- Брось, где бы мы еще понаблюдали подобные чудеса акробатики.

Следующая волна.

Танк-зомби, воин-скелет, маг и два костяных стрелка. Быстрый разбор целей от Райса, мне достается сектор-приз! Опять маг! Да что ж такое? Он сам на пару с Ани гораздо быстрее его забрали бы.

Уровень моба 55, такой же, но что он за маг и куда раскачан - проверять придется на шкуре. Действовать решил той

же тактикой, но сократить время опасного пребывания возле тушки моба до пары ударов. Фуррх, не зря я перестраховался, ох, не зря! С реакцией у огонька все в порядке, стоило мне появиться за спиной, как его тушка взорвалась веселым радостным пламенем. Отскочить я успел, но спустя мгновение на месте моба пылал сгусток пламени, хз куда тут дамажить.

- Райс, хелп, - воспользовался я помощью друга.

- Нет, сам давай, - настоящий командир, сразу видно, всегда, сука, поможет в трудный момент.

Озарение пришло внезапно. Как там мой правый клинок называется? Да-да, Ледяная смерть. Я только сегодня читал описание и там говорилось, что клинок гасит любое пламя и также дает 100% резист к огню, не расходуя при этом ману. Ну, светлячек, иди сюда. Демонстративно выхожу из инвиза, моб тут же идет на сближение. На направленный в меня сгусток пламени просто не обращаю внимания, прохожу насквозь. Если бы моб мог удивляться - он бы удивился. Выдав полное комбо клинками по центру огня, как минимум ополовинил его. Еще пяток ударов и все, что называется, спекся.

- Будем считать, размялись, - проговорил Райс.

Кажется, у меня при этом даже в вирте глаз дернулся.

- Уровень мобов пока повышать не будем, но вот с составом поиграем. Нам предстоит турнир на очень открытой карте. Варианты, когда у противника будет меньше двух стрелков и больше двух бойцов ближнего боя можно не рассматривать. Разве что на первых стадиях могут попасться нубо сетапы, но с ними будет даже проще, чем с мобами. Сейчас поиграем против двух воинов, двух стрелков и мага. Дзирт...

- Да понял уже, - заранее готовлюсь к худшему.

- Отлично, Ани - берешь любого из стрелков, Трейк, оба воина, Саард, 10 секунд ждешь, потом к Трейку. Снимешь с него одного и примешься за оставшегося стрелка. Дзирт, на этот раз у вас со Злодеем одна цель.

- А что делаем со свободным лучником, пока Саард будет занят?

- Учимся работать под его атаками.

Да что за ****! Если я буду атаковать мага, понятно же, что стану ближайшей и самой доступной целью. Райс, скотина.

Но я все же промолчал, хоть возмущению предела не было.

Ани пускала стрелу за стрелой, от ее оппонента только косточки разлетались, Трейк сдерживал двух воинов щитом, Саард выжидал момент для контратаки, а я практически все время находился в инвизе, нарезая круги вокруг мага в попытках слить его. Злой был тут же. Проблема была в том, что этот маг

оперировал стихией воздуха, вокруг него было словно уплотнение. При попытке резко приблизиться прыжком, что я, что Злой просто отлетали в другую сторону. Экспериментируя, напали с двух сторон одновременно, меня воздушный щит не пустил, а вот на Злого не хватило. Повалив мага на землю пет добрался до горла и закритовал его на ноль.

"Дзирт, лучника не трогать, это цель Саарда"

Развернулось передо мной сообщение. Его тут же сменило следующее.

"Уходи в инвиз и пока отдыхай"

Ясно. Райс над нами экспериментирует, а эти сообщения - скрытые команды. Вспоминая бой один на один с магом, когда Ани не стала помогать, понял, что не я один получаю подобные месседжи.

После моего ухода в инвиз лучник перевел атаку на незащищенную спину Саарда, почти слившего своего противника.

- Дзирт, ты охренел? Вынеси его быстро, - крикнул он.

"Прости, дружище, не моя воля"

Молча усевшись на пол, досмотрел действо. Конечно, у Саарда проблем не возникло. Для начала он поменял позицию так, чтобы на линии огня находился его противник, а не он сам, а добив, начал интересным зигзагом приближаться к обидчику. Еще 10 секунд и готово.

- Давай, скидывай инвиз! Где ты тут? - Воу, чего-то он злой.

Деактивировав скрытность, вызвал бурю негодования. Ани, понимающая, что скрытые сообщения получала не только она, молчала. Трейк просто решил не лезть, но Саард...

- Я тут *опу рву, а этот уселся и сидит, Райс, это нормально вообще?

- Да, нормально, это я ему сказал.

- Что? Зачем? - Донельзя удивился воин.

- Ну, представь, что Дзирта слил маг, на мне висит заклятье безмолвия, а ты стоишь спиной к 2 противникам, даже не зная, что тебя могут сейчас зафокусить. Увлекся настолько, что более 5 секунд не менял положения и не мониторил ситуацию, продолжать?

- Нет, - буркнул Саард, - извини, не сдержался, - а это уже мне.

- Да не парься.

Новая волна вернула всех к позициям. Состав мобов тот же, вынесли похожим же образом. Потом еще волна и еще одна. Райс в бой так и не вступил. Интересное у него, конечно, трактование отработки командного взаимодействия.

- На сегодня все, время аренды вышло. Завтра у всех получается? - Обвел он нас взглядом.

- Тогда к 3 жду всех здесь же. На выходе из Арены есть камень, перепривяжитесь.

- Саард, - окликнул я, - пару минут перед выходом удели.

- Не вопрос.

- Мы сегодня сыгрывались, но почему-то вчетвером, Райс только руководил, что так?

- А, ты об этом, - рассмеялся Саард, - а что ты от мага хочешь?

- Он может атаковать, бафить, отлечивать, - начал

перечислять я.

- Нет, - прервал Саард, - на турнире все по-другому, хотя, разумеется, он будет и атаковать, и бафить, и отлечивать. Хороший маг может значительно усилить команду. Но надо знать, что усиливать. Вот он и смотрит, как и что мы делаем сами, без допинга, так сказать. У него самые разноплановые атаки из нас, он может помочь каждому, в любой момент кинуть стан, бафнуть или щит накинуть, но для начала ему надо знать наш предел, что мы можем сами.

- В целом все понятно.

- Да и еще, ты сегодня отлично справился с магами, реально классно.

- Спасибо. Но с магами как-то не очень связываться хочется.

- О, не переживай, маги не самые страшные противники.

Вот уж успокоил, так успокоил.

Дотронувшись до камня восстановления, перепривязался. Немного отойдя, прилег на траву, выход.

Приподнявшись в капсуле на пару минут залип, приходя в себя. Ничего больше сегодня не хочу, есть и спать.

- Максим, что у вас там сегодня было? Приборы показали такие яркие эмоции!

"Еще бы"

- Учился сливать мобов-магов, пришлось повозиться.

- А у меня хорошие новости, есть серьезные успехи в разработке устройства, ограничивающего глубину погружения в виртуал. Разработанное устройство с вероятностью в 95% не даст игроку погрузиться выше 92%. Это именно тот порог, перешагнув который сознание может подвиснуть.

- А остальные 5%? Откуда они взялись?

- Вот в них вся загвоздка. Люди с хорошо развитой творческой жилкой практически всегда имеют крайне высокий коэффициент погружения. И они это устройство даже не замечают, вы яркий пример такого исключения.

- Я? - Удивлению не было предела.

- Да, Максим. Вы уже второй день играете с ограничителем, а эмоции и спектрограммы мозговой деятельности только растут. Ваше сознание полностью проигнорировало ограничитель. Но я работаю над этим, уверен, в ближайшее время проблема решится. Ах да, - вдруг спохватился он, - Евгений просил, чтоб вы зашли к нему.

Жаль, я уже хотел идти в номер, но пришлось идти к Евгению на исповедь. Хорошо, хоть ненадолго. Вопросы задавал Домбровский, без него уже ни одна встреча не проходит. В основном его интересовала реакция представителя компаний-

конкурентов на мой отказ. Но рассказать было нечего. Встал и ушел, что тут рассказывать-то? Так и не добившись чего-то особенного, меня отпустили. И хорошо, последние полчаса я только о еде и думал.

С едой явно пожадничал, однако доел. Еле передвигаясь, неспешно брел к себе, но был перехвачен Аленкой. Меня потискали, пообнимали и поцемкали. Приятно, конечно, но тяжко.

- Я смотрю, ты вообще никакой, - проговорила она, - еще и пахнешь ужасно.

Что есть, то есть. 7 часов в капсуле дают о себе знать.

- Значит так, идешь к себе, оставляешь всю одежду у входа, сам в душ, понял?

- Но это вся моя одежда, - попытался возразить я.

- Там халат есть, обойдешься пока. Вызову уборщицу, она займется одеждой, а я чуть позже займусь тобой, - окончание фразы было произнесено мне на ушко гораздо тише, чем ее начало.

Глава 10

- Вставай, соня, - теребила меня Аленка, - завтрак проспишь.

- У меня ненормированный день, когда проснусь, тогда и завтрак, отстань, зай, - отмахнулся я.

- Ах, так? А мне что, одной идти?

Никогда не понимал этой логики, ты до знакомства со мной что, вообще завтракать не ходила? Утро утром, но ляпнуть подобное вслух я, к счастью, не умудрился. Вместо этого.

- Иду, иду. Дай мне минуту.

- Отлично, побегу одеваться.

7.03 на часах. За что мне это? Я уже забыл, когда раньше 10 вставал, а тут...

В общем, завтрак для меня прошел незаметно. После него, поцеловав на прощание, Аленка куда-то спешно убежала, а я пошел обратно спать, каюсь.

*****

- Юрий, что у нас с мероприятиями по обеспечению безопасности владений Антона Владимировича?

- 30 этаж полностью выключен из общей системы и переведен в автономный режим работы. Подключена отдельная система жизнеобеспечения, развернута общая столовая, установлены генераторы. Для сотрудников проекта организован отдельный вход в здание со своим КПП. На этаж ходит только один лифт, управление исключительно механическое. В СБ временно создан сборный отряд. Принятые меры безопасности

считаю достаточными для успешного проведения эксперимента по обширному бета-тестированию новых капсул с ограничителем.

- Антон Владимирович, вас все устраивает?

- О, разумеется, организационные работы проведены в лучшем виде. Я уже ознакомился с анкетами возможных участников. Многоуважаемый глава СБ заверил меня, что все анкеты уже проверены его службой и начинать рассылку приглашений на лан-тестирование можно в любой момент. Я с помощниками отобрал около 300 кандидатов, с ними начнут связываться по вашему приказанию. Подбор осуществлялся по следую-щим критериям: высокий коэффициент погружения и возможность добраться до места проведения тестирования в течение 2 часов. А так как тестирование не совсем безопасно, дополнительным критерием была материальная составляющая.

- Отлично, если у Юрия нет возражений по участникам, начинайте рассылку. С завтрашнего дня необходимо приступить к сбору данных.

- Но, позвольте, - возразил ученый, - мы не успеем всех собрать.

- Значит, начнете не со всеми, остальных привлечете по мере проведения эксперимента. Юрий, проследи за заключением контрактов. Особо следует донести пункт полной конфиденциальности и не несение компанией ответственности за здоровье игроков.

*****

Второй завтрак прошел гораздо бодрее первого. Насытившись, побрел в бассейн, надо же уравновешивать лежачий образ работы.

- Привет док, здоров, Игорь, - завалился я после в лабораторию.

- День добрый, - отозвался док.

- Как дела с ограничителем? Есть подвижки?

- К сожалению, нет, но будут, уверен, - улыбнулся док.

- В игру можно?

- Разумеется. Игорь, поставь датчики.

Оголив торс, улегся в капсулу, подождал, пока навесят медицинские электроды, опустил шлем, надел перчатки. Загрузка виртуала отозвалась приятным покалыванием и толпой пробежавшихся по телу мурашек. И снова здравствуй, "Игроземье"!

До сбора группы менее часа, чем себя занять вопрос даже не стал, в локации Болота Хаасса я кроме Арены ничего не видел, а город совсем рядом, так чего бы ни прогуляться.

Призвав Злодея (да, вчера я прервал его сессию, вдруг бы

он прокачался случайно, этот проныра сумел бы), отправился по мощеному камнем тракту. Но стоило выйти за ворота и повернуть в сторону города, как наткнулся на скопление игроков.

- Получилось? Взяли? Подошел? - посыпались вопросы.

Не понимая, что происходит, сразу же съехал.

- Не, никак.

- Ууу, - загудела толпа.

Заинтригованный, прошел чуть дальше и открыл чат локации, там всегда есть инфа, главное суметь найти.

Полистав страницы, нашел объявление.

Внимание! НПС орден "Серебряные мечи" объявляет набор игроков

для участия в мини ивенте "Очищение Хаасса"

Вербовка производится в резиденции ордена, участие каждого игрока обсуждается в личной беседе с магистром.

Минимальные требования к игрокам:

- находиться в резиденции ордена;

- персонаж, прокачанный до 50 уровня;

- репутация с орденом не ниже нейтральной.

Собрались халявщики. Мини ивент это тот же рейд. Обычно в низко- и среднеуровневых локах их собирают кланы для прокачки молодняка, здесь же игроки одиночки получают возможность упасть на хвост НПСам и во многом покачаться за их счет. И если клан при этом забрал бы большую часть добычи, то НПСы напротив, позволят прибарахлиться игрокам, а если еще учесть плюсы к репутации с орденом, то появится и возможность получения вкусных квестов.

Ясно, понятно. Мне это неинтересно, по крайней мере, сейчас. Развернувшись, отправился в сторону города.

Хаасс был выполнен в готической архитектуре старой Европы. Узкие улочки центра города утопали среди высоких зданий со стрельчатыми арками. Обильные выпуклые украшения - статуи, барельефы, висячие арки, причудливая каменная резьба - богато украшали здания изнутри и снаружи. И каждое здание обязательно было увенчано одной или несколькими башнями, что придавало центру Хаасса особую торжественность. Только представьте себе таверну имеющую множество высоких и изящных колонн внутри, огромные окна с цветными, разрисованными стеклами. Атмосфера на уровне.

Побродив по площади, закупился едой и зельями, из интереса заглянул в пару оружейных лавок, денег нет, но любопытство не дало просто пройти мимо. Отбившись от вербовщиков, развернулся на выход из города. Загулялся я, опаздывать не хочется, но и бежать откровенно лень. Лень, но

чтоб успеть пришлось ускориться.

- Привет, ребят, - ом, все тут, я последний.

Почему-то этот факт меня немного расстроил.

- Соберись, тряпка, - рыкнул Трейк.

- Да собран, собран, - отмахнулся я.

- Тогда кидай приглосы, чего тормозишь.

А, точно, совсем забыл.

- Да вот думаю, достоин ли ты сей, вне всякого сомненья, великой чести, - поддел я танка.

- Чтооо? Сморчок черномазый, да я тебя одним ударом...

- Скууучнооо, - театрально зевнул я.

- Так, хорош зубоскалить, Дзирт, кидай приглосы, - прервал перепалку Райс, - Трейк, с вашей разницей в ловкости, пока ты замах будешь делать, он с тебя штаны спустит.

- Зато, если я раз попаду, - пробурчал здоровяк.

- Да, да, попадет он.

Пройдя внутрь арены Райс с Саардом вновь отошли к респу мобов. Пару минут постояв там и о чем-то поспорив, вернулись.

- Сегодня у нас примерно то же самое, что и вчера, но с небольшими изменениями. Подробнее в процессе.

- Дзирт, светить таким петом до встречи с серьезным противником нельзя, так что сейчас отсылай его подальше, пусть не вмешивается.

- Злодей, полежи вон там пока.

- Твою способность микро порталов тоже прибережем, - продолжил огорчать меня Райс.

Ну, а как иначе сказать, помощи Злодея ждать не придется, портироваться в нужный момент для атаки или наоборот, чтоб свалить, тоже нельзя. Если еще с инвизом подрежет, вообще беда будет.

- Ах, да, инвизом, - он сделал паузу, а я резко напрягся, - так вот, инвизом пользуйся, но помни, что у убийц на турнире мана заканчивается очень быстро, более 20 секунд не задерживайся и обязательно демонстративно пей ману.

Первая пятерка мобов: два воина, два стрелка, маг.

Кто какие цели получил, как-то не обратил внимания, мой маг, у меня нет страховки, в виде пета, инвиз не более 20 сек за раз, и никаких прыжков, мдэ. Выкручивайся, как хочешь.

Но в этот раз госпожа Фортуна (или великий Рандом, кто их разберет) повернулась ко мне своей улыбчивой частью. Маг оказался огоньком, а с этим народом все просто. Ледяная смерть дает полный резист и уверенно кромсает живое пламя, со своим мобом я закончил раньше всех и, тут же уйдя в инвиз, атаковал стрелка.

Следующая пятерка: воин, маг, три стрелка.

- Дзирт, маг. Ани, дальний стрелок, Саард ближний, Трейк, твой воин.

Опять мне выносить мага при свободном рядом стрелке, млин.

Накидываю инвиз, захожу магу за спину, выполняю комбо, но проходят только первые два удара. Остальные отскакивают, словно от камня, хотя почему словно. Так и есть, маг точно раскачан в землю, еле успеваю отпрыгнуть, как на месте, где я стоял секунду назад, вырастают каменные шипы.

- Райс, мы же отрабатываем командное взаимодействие? - прокричал я с инвиза.

- Да.

- Трейк, протарань мага, он в камень трансформируется, а я пока тебя подменю.

- Угум, - пробормотал здоровяк, беря разгон.

С воином мне понравилось, сталь на сталь. Ударом левого клинка отвожу в сторону его щит, правым - меч, обратным ходом снова атакую правым (Ледяная смерть в правой руке наносит больший дамаг, чем прем железка в левой). Воин довольно успешно защищался, пропуская всего каждый третий мой удар, но надолго этого не хватило. Трейк с магом вообще не запарился, тараном с разбегу вынеся ему половину хп, а дальше просто напирал, не давая шанса разорвать дистанцию, что не было особенно трудным заданием, учитываю никакущую ловкость мага.

Добив, Трейк развернулся к стоящему теперь уже рядом с ним лучнику и ударом щита в прыжке оставил от того груду костей, крит есть крит. Райс на подобные перестановки не отреагировал, значит все в норме, будем продолжать.

Две следующих волны прошли в похожем ритме, мы быстро получали цели и почти так же быстро сливали их. А если у кого-то случались трудности, их оперативно решали командными действиями, хотя говорил в основном я.

- Вот примерно так должны пройти первые бои, - дал нам небольшой перерыв Райс, - мы должны произвести впечатление команды середнячка, которую не стоит особо опасаться. Отличная экипировка, отсутствие ПК действий пятерки и хорошая стата помогут нам при составлении турнирной сетки попасть в корзину к сеяным, так что при удачном раскладе первые 3-4 боя будут не особо напряжными и светить умениями не придется. Я отыграю мага-баффера с минимум простейших атакующих заклинаний, Дзирт же откомандует.

Возражать не стал, стратегия ясна, будем изо всех сил

пытаться запутать возможного скилового соперника в финальной части турнира, добраться бы еще туда...

- Будем считать, что размялись, - тем временем про себя пробормотал Райс, - Саард, отойдем.

Значит, снова обновление программы, новые эмоции - новые впечатления.

- Встаем, ребята, 30 секунд и жара, - предельная собранность Саарда передалась и мне.

Появившиеся на респе мобы повели себя нетипично, переглянулись между собой и без слов стали в расстановку 2-1-2. Танк\воин, воин, маг\стрелок, что-то новенькое.

- А зачем вы уровни снизили? - Возмутился Трейк.

Таки да, вместо уже привычного 55го, мобы были 50го.

- Думаю, нам хватит, - подала голос Ани.

Свое построение мобы разрывать не торопились, они немного сблизились и маг тут же начал читать речитативом, а над мобами вспыхивали иконки бафов.

- Дай угадаю, мой маг, да? - Развернулся я к Райсу.

- Нет, тебе предстоит поиграть в салки вслепую.

- Это как? - Абсолютно не въехал я.

- Будешь ловить вон того веселого вампиреныша, - указал он на группу мобов.

- И зачем мне ловить воина?

- Он такой же воин, как и ты, раздуплись уже, - не выдержал Трейк.

Только тут я обратил внимание на нестандартный для воина шмот, больше всего он напоминал... мой собственный. На пристальный взгляд вампир отреагировал весьма забавно, обнажил клыки, облизнул их и улыбнулся.

Я же в ответ шмыгнул носом, ну, вроде, вместо обмена приветствиями.

- В прошлый раз вместо тебя убийцу в инвизе искал Злодей, сейчас придется тебе самому, знаешь что делать? - Спросил Саард.

- В душе не чаю.

- Сначала нарезай вокруг группы круги, особенно удели внимание Райсу. Там, где в инвизе прошел убийца остается след, как на воде после корабля. След должен напоминать аномалию в воздухе, резкие уплотнение или разрежения, а может завихрения, не знаю, разное пишут, разберешься. Твоя чувствительность к следу зависит от твоей собственной ловкости и инвиза. Сделаешь вокруг нас 5-6 кругов и начинай рисовать спираль, в конце концов, найдешь его. Ну, все, - пожал он плечами, - что знал, рассказал.

Не густо, что и говорить.

Райс дал несколько бафов, ускорение атаки, щит и восстановление жизни, а дальше началась почти привычная заруба. Почему почти? Например, потому что этот раз кроме общей схватки отдельно шла магическая дуэль. Да, да, Райс не остался в стороне, удивительное рядом, ага. Нарезая в инвизе круги вокруг Райса и Ани, остальные были впереди, наблюдал за магами. Как я понял, все сводилось к тому, кто первым пробьет защиту. Или, как вариант, у кого первого кончится ресурс в виде манны, что, впрочем, эквивалентно.

Кружить наскучило, да и по времени я уже превысил 20 секундный лимит. Выйдя из инвиза глотнул маны, столбик рывком уперся в максимум, большая часть зелья пропала в пустую. Словно дублируя мои действия, рядом с магом команды противника появился мой оппонент, достав зелье маны, глотком осушил. Прыгаю в инвиз и тут же рвусь вперед. Расстояние между нами шагов в 20, не уйдет. Не должен, по крайней мере. На ходу с двух рук бросаю ножи, хм, с чего это я думал, что их не будет видно? Расчет не оправдался, нож не виден только до тех пор, пока он в руке, но стоит рукояти потерять контакт и все, эффект неожиданности исчезает. Вампир накинул скрытность лишь мгновением после меня, далеко ли он мог переместиться за 2-3 секунды? За пару шагов до того места, где он только стоял, делаю прыжок вперед и перекатываюсь через плечо, одновременно с этим по максимуму размахиваясь клинками. Задумка была цепануть одним из них по ногам и выбить убийцу из инвиза. Задумка себя оправдала, немного не так, как я ожидал, но оправдала. Сделав кувырок, клинками ударил только воздух.

"Успел уйти", - с сожалением подумал я.

Но по инерции делаю шаг вперед и упираюсь взглядом в стоящего передо мной моба. Он не стал отходить в сторону, просто сделал шаг назад.

- Потерял чего? - Спросил он, глядя сверху вниз.

Отвечать не стал, некогда было, ведь договорив, он атаковал. Честно сказать, я даже немного испугался скорости атак и пропустил пару ударов, но сумел быстро собраться. Звон ударов слился в один звук, даже сам себе не могу объяснить, как я реагировал на все его удары, но реагировал, успевал блокировать и более того, это был явно не мой предел. Это трудно объяснить, словно играешь в чику (где нужно попадать ножом между пальцами ускоряя движения ножа). Вначале ты нормально контролируешь руку, потом все труднее и труднее, а далее, в определенный момент, ты теряешь контроль и если не остановиться неизбежная ошибка лишь дело времени, обычно,

весьма скорого. Останавливаться нельзя и да, я потерял контроль. Мои руки отбивали и наносили удары словно без моего участия, осознанного, разумеется. Но удары сыпались градом, а ошибок так и не было, у меня, а непроизвольно взвинтив темп, начал ловить на ошибках уже своего визави. Дзынь-дзынь-дзынь, разобрать звук отдельного удара уже было невозможно. Вампир об атаке не думал, только защищался, отступая. Прошел удар, еще один и еще. С этого момента примерно каждый 4 удар наносил урон. Очередной атакой развел его сабли в разные стороны и резким выпадом пронзил грудь обоими клинками, этот сдвоенный крит стал последней каплей, враг был повержен.

Оглядывая поле боя, накинул инвиз. Ани стрелку сломала лук и теперь донимала мага, тем помогая Райсу. Трейк с Саардом вели бой плечом к плечу, иногда совершая маневры, Саард, как более подвижный, разворачивал своего противника спиной к Трейку, а Трейк, подгадывая момент, обрушивал на того свое орудие кары, я про его двухметровый меч. Несколько раз провернув подобный трюк, они практически слили воина. Пробегая, выдал ему мимоходом серию ударов, загнав хп почти в ноль. Удар Саарда довершил дело.

Оставшись без лука, вражеский стрелок, вытащив пару кинжалов, направлялся к нашим милишникам. Хотел помочь, видимо, но успел как раз к моменту, когда Саард остался без противника. Фейл.

Зайдя магу за спину, вышел из инвиза, если у него и была защита от физического воздействия, я не заметил. Колдовать у него резко перестало получаться, 10 секунд, готов.

Отдыхая после боя, позвал Злого и улегся, используя его бок вместо подушки. Глядя на мою расслабленную тушку, Саард произнес.

- Райс, кажется у нас небольшая проблема. Мы слишком от нашего дамагера зависим. Все сегодняшние бои длились до тех пор, пока Дзирт не сливал своего противника, далее по накатанной. И сейчас было то же самое.

- Ну, ты не преувеличивай, просто он со своей ловкостью первее всех заканчивал, шустрый он не по уровню.

- И все же я думаю, что усиливать надо именно его.

- Вы о чем, ребят? - Если до этого момента меня словно тут не было, то сейчас заинтересовался.

- Смотри, турнир начнется с 1\64, - начал объяснять Саард, - я посмотрел уже зареганые команды, мы по общей стате в верхней половине списка будем, значит, попадем в сеяную корзину.

- Что за корзина?

- В которой будут сеяные команды, те, чья стата на момент жеребьевки выше других. Отсюда и разница, что сеяные, т. е. сильные команды, не смогут встретиться между собой на начальных стадиях. 1\64, скорее всего, и 1\32 не представят для нас затруднений, а вот дальше, в 1\16 может попасться скилл тим. Об 1\4 я уже молчу, там вообще трансляция вестись будет.

- Трансляция? Это с чего бы?

- За последние пол года новых турнирных земель открыто не было. Это событие привлечет хорошие команды, а на минимальных уровнях поинты так и льются. Килл можно вообще организовать секунд за 10.

- Даааа, - протянул Трейк, - в финальной части будет что посмотреть, дикие зарубы.

- Новая турнирная лока - событие не частое, - продолжил Саард, - так что кроме всяких плюшек от самой локи, будет еще что-нибудь и от администрации. А теперь ближе к теме, если не будет неожиданностей, то до 1\16 своими умениями мы светить особо не будем. А далее придется по немного вытаскивать козыри, так уж совпало, что больше всего их у тебя. Пет, долгий инвиз из-за большого как для не мага количества манны, мини-телепорт. Любая из этих фишек может в мгновение перевесить чашу в бою. Сделай при равном счете килов неожиданный прыжок в инвизе к чужому магу и стрелку, вырежи их быстро и все, партия сделана. Но второй раз такое вряд ли прокатит, зато, когда ты призовешь такого пета, противопоставить в ответ опять особо нечего будет. Турнир не всегда выигрывает сильнейшая команда, но та, которая сделает больше подобных домашних заготовок и умно ими распорядится. У нас еще есть немного денег, можно очень хорошо усилить кого-то ювелиркой. Но вот кого именно? Ани? Ну, стрелка слить довольно легко. Трейка? Зачем нам сверхмощный танк на открытой карте. Меня? Может, слить не так легко, как Ани, но зафокусить легко. Райса не надо, он уже заряжен, вот и остаешься ты.

- И какие статы вы мне усилить хотите?

На этом моменте Саард с Райсом с улыбкой переглянулись.

- Да есть у нас пара мыслишек, возьмите, - передал нам свиток Райс, - Саард тебя приоденет. Давайте только быстрее, полчаса, не больше, мы пока подождем.

Свиток перенес нас в город с названием Аль-Ассер, как сказал Саард, здесь есть несколько оружейных с очень специфическими товарами. Когда же он объяснил, как именно они собрались меня усиливать, я очень и очень удивился, но об этом после.

В полчаса мы не вложились, поэтому по прибытию Райс

выразил неудовольствие.

- Что так долго?

- Хм, сам увидишь.

Больше часа мы занимались уже ставшим привычным делом, тренировались с ботами. Я 5 раз сталкивался один на один с убийцей, и сказать честно, как-то пришлось даже просить Злодея подлечить меня, к чему Райс отнесся крайне неодобрительно. Но ловить след убийцы я таки научился, для меня он выглядел словно поток разреженного воздуха. После окончания основной тренировки мы с Райсом остались вдвоем и позанимались дополнительно, осваивая мои обновки.

- Ладно, - наконец проговорил Райс, - хватит, третий сорт - не брак.

Перед выходом из игры мы зарегистрировали команду на мое имя и оплатили участие в турнире.

- Завтра давай чуть пораньше, остальных я предупрежу, встретимся здесь, у Арены, к 14.00. Давай, пока.

- Пока.

Выход.

Выжат как лимон, по-другому и не скажешь. Док словно решил добить, сказав, что Евгений просил зайти.

- Отлично, - но энтузиазма не было.

Повезло, видя мое никакое состояние, разговор свели к минимуму.

- Здравствуй, Максим.

- Добрый день.

- Сразу к сути, док практически закончил, презентация капсул будет проведена в ближайшие дни. Это будет довольно раскрученное событие с праздничным концертом, акциями и кульминацией в виде показа тебя и самой капсулы. Сейчас согласовывают организационные моменты. Ты будешь представлен как один из тестировщиков, все, что от тебя потребуется, стоять возле капсулы, широко улыбаться и восторженно отвечать на вопросы о качестве игры. Тебя подготовят, - поспешил он добавить, видя мое желание его прервать, - не волнуйся, там ничего сложного.

- Я не об этом, мне завтра очень нужно быть в игре, это возможно?

- Завтра? Ах, да, у тебя там турнир намечается, конечно, тебе ничего не помешает. Более того, мы ратуем за успешное твое выступление, это обязательно свяжут с новой капсулой.

С этой стороны я завтрашний турнир как-то не рассматривал.

- Так что недолго тебе осталось, - словно подвел он итог.

- А что дальше будет? После презентации?

- Не волнуйся, без работы не останешься.

- А док точно успеет доделать... ну, то, что он делает, тормоз для погружения в виртуал.

- Это не важно, даже если не успеет, главное сейчас провести презентацию, это позволит выиграть время. К тому же, док заверил, что ему осталось совсем немного, так что хоть риск и присутствует, но иначе никак, придется смириться.

После ужина и долгого пребывания в душе я тут же улегся спать. Долго ворочался, отгоняя разные мысли: оставят ли меня теперь в покое конкуренты GameSoft'a, как пройдет завтрашний день, особенно турнир. Последний раз я так засыпал год назад перед сдачей диплома, а ведь сейчас причин для волнения явно больше. Гораздо больше...

Глава 11

Крепкий здоровый сон - лучшее лекарство от стресса, это бесспорный факт, аксиома, истина в последней инстанции или еще десяток синонимов на выбор. Но в наше время выспаться дело весьма нелегкое. Первым делом соседи, думаю, тут даже пояснять нечего, выспишься тут, когда в воскресение в 7 утра кто-то отбивает молотком мясо или сверлит перфоратором стенку, причем обязательно ту, в которую упираешься головой. При переезде подобных соседей я лишился, до сих пор не нарадуюсь.

Связь, да. Без мобильного телефона человека уже даже в детских книгах не рисуют. Сотовый я выключил с вечера, а из прикрепленного к стене стационарного телефона внутренней связи выдернул провод, уже было улегся, но вспомнил, что компьютер можно включить по удаленному доступу. Пришлось выдернуть из сети.

Это все к тому, что разбудить меня можно было только придя лично. Никто не пришел, я выспался.

Завтрак по привычному сценарию, та же пища, те же лица, даже сидят где обычно. Но аппетита не было, вчерашнее волнение не прошло, я все также накручивался по поводу угроз своей жизни. Если что-то и случится, то сегодня-завтра, до презентации ведь осталось совсем чуть-чуть. Неизвестность пугает, но ожидание и того хуже.

В номере не высидел, а в игру еще рано и так уж вышло, что бассейн оказался тем единственным местом, куда я еще мог сходить. Не зря говорят, что вода отлично успокаивает нервы, так и есть. После бассейна чувствовал я себя абсолютно расслаблено, нервозность как рукой сняло. Насвистывая бодрый мотив, отправился прямиком в лабораторию.

- Всем здрасьте, чем вы тут занимаетесь?

- Не поверишь, Макс, работаем. Не всем же быть как ты, - тут же отозвался Игорь.

- Ну, тебе полезно будет, говорят, именно труд сделал из обезьяны человека, может и с тобой чего полезного сотворит.

- Крайне спорное утверждение, - поделился своим мнением док, но, видя реакцию Игоря, поспешил добавить, - я сейчас про труд.

- Как успехи с ограничителем?

- Да все так же, топчемся на месте, пытаемся подойти к проблеме с разных сторон, но достичь нужного результата пока не выходит. Ты, к примеру, абсолютно не заметил действия последних 4 версий гасителя эмоций.

- Это когда?

- Мы подключали экспериментальные устройства прямо во время игровой сессии. Результат отрицательный.

- А что, разве нет разницы, когда подключается ограничитель, во время сессии или до ее начала? В смысле, может, если я уже погрузился в виртуал, то устройство просто не срабатывает.

- Максим, ограничитель - это фильтр высокочастотных сигналов, очень сложный, разумеется, но суть не меняется.

- Как скажете, - мда, действительно, нашел, кому советы давать, - капсула свободна, можно грузиться?

- Да, конечно. Кстати, Евгений просил передать, что сегодня генеральная репетиция. Так что спокойный вечер тебе не светит.

Отлично, счастье-то какое.

Недолгие приготовления, загрузка виртуала, вход.

И снова здравствуй, Игроземье!

Тут же столкнулся с десятком развернутых вкладок, мигающих вразнобой. Свернув все, начал по одной разворачивать.

Вы подали заявку на участие в командном турнире 5х5.

Разыгрывается владение локацией "Элейское подгорье".

Заявка успешно прошла предмодерацию.

Так, ну это понятно, закрываем, следующая.

Заявка на участие в командном турнире 5х5 за право владения локацией "Элейское подгорье" подтверждена.

Команда сформирована.

Дайте команде название ___

А вот это уже сложнее, заранее мы не договаривались. Уже через полчаса начнется жеребьевка, а мы без названия. Если не придумать сейчас, будем называться так, как автоматически присвоила система: "TeamN31". Фантазия пасовала, как и всегда в подобный момент. Открыл браузер, посмотрел популярные названия, закрыл.

"Может, так оставить?" - Ну, а что, уж точно выделимся.

Но нет, помучавшись раздумьями, ввел название, "Z_Team". Ввел и тут же стер, не то. Пока раздумывал, виртуальный курсор сам по себе ввел привычное мне *"AEMR"*. Ох, ты! Даже примерно не помню, сколько лет я пробегал с этим клантегом. Расшифровку не затребовало, так пусть так и остается, светить пафосным "Army of Emperor" не хотелось. Нажав "Ok", закрываю, что там дальше?

Введите девиз ___

Ну, раз клантег старый поставил, то и девиз менять не стоит. *"We are the Emperor's chosen!"* Глава клана в прошлой игре был большим поклонником Вархаммера.

Турнирные бои будут проводиться на специальной закрытой карте "Пески". Полное описание карты доступно на официальном сайте "Игроземья".

Для получения ключа-телепорта необходимо внести 50000 золотых.

Произвести оплату.

Ткнув выделенную ссылку, перешел на страницу окончательной регистрации команды. Подтвердив списание игровой валюты, вышел.

Вы получили ключ-телепорт.

В нужное время он автоматически перенесет вашу команду на место проведения турнира.

С оставшимися сообщениями долго времени не терял, это были многочисленные описания турнира и соответствующие ссылки на форум. Не интересно.

До сбора полчаса, а встретиться договаривались на главной площади города. Респануло же там где и вышел, возле академии ордена, потому, призвав Злодея, отправился в город.

Первым делом прошелся по площади и закупился едой, на остатки денег купил 7 средних зелий восстановления жизни. Все, баланс нулевой. Опять придется с общака тянуть. И тянуть не мало, мы же не на один бой рассчитываем и сколько при этом уйдет расходников - неизвестно.

Усевшись прямо на облагороженный островок зеленой травы, принялся почесывать Злого. Тут же откуда не возьмись, нарисовались вездесущие вербовщики. Культурно отказал. Не поняли, отказал не очень культурно, тогда поняли. Ну что они за народ, в любой игре одинаковые, словно клонируют их.

- Злодеюшкааа, привет! - Звонкий голосок Ани на миг заглушил шум толпы.

Отлично, дожили, первым делом уже с моим петом здороваются.

- И тебе привет, Дзирт.

- Ага. И мне.

- Давно ждешь?

- 7 минут, - сверился с логами.

- Ну, улыбнись, что смурный такой?

- Ыыы, - позубоскалил я.

- А, что с тебя взять, - махнула она рукой, - темный есть темный, да, Злодеюшка?

Минут через 5 подтянулись и остальные.

- Так, все в сборе, у всех проплачен инет? Надеюсь, никому не надо никуда спешить и вообще все отлично, так?

- Тип того, - ответил Трейк.

- Автоматическая жеребьевка раскидает команды ровно в 14.00. Ловите ссылку на сайт и переходите, посмотрим, с кем нас сведет.

Перейдя по упавшей в личку ссылке на оф сайт, стал ждать появления результатов. Некоторую информацию на сайте уже вывесили, там был доступен список команд, допущенных к турниру. По клику на команду открывался ее профиль, где можно было посмотреть статистику сыгранных командой игр (если такая имелась), а также предоставлялись ссылки на аккаунты каждого игрока в команде.

- А где в списке мы?

- 31 номер, "AEMR".

- Райс, что за тег?

- Не знаю, регистрировал Дзирт, вопросы к нему.

- "Army of Emperor", клантег моего старого клана из другой игры. Не хотелось выступать как "TeamN31".

- Ну, довольно прикольно. Будем теперь имперцами и завоюем весь кластер, а там и мир.

- Да это только на турнир, потом сменим, - отмахнулся я.

- Расстрою тебя, но сменить можно было бы дефолтное название, а теперь, если выиграем и захотим сменить название, придется отсыпать голдишки, - просветил меня Саард.

- Не могли раньше сказать?

- Не мог спросить?

Спор затих сам собой, так как на сайте вывесили первые пары. В 1\64 нам выпала команда "Monsters". Громкое название, интересно, соответствуют ли ему игроки?

- Судя по количеству смертей и среднему дамагу на удар, нам попались ребята, на которых можно отлично потренироваться, - прокомментировал Трейк.

- И не таким сливались, - сразу пресек Райс, - никакого расслабона, все помнят вчерашние установки?

Да, в перерывах между боями с мобами, Райс объяснял нам свою философию турнирной игры, точнее, как без вазелина пробиться как можно выше, при удаче - в финал. Так вот, чтобы пробиться с наименьшими прилагаемыми усилиями, нужно сыграть крайне тонко. Мы уже среди сеяных команда, то есть первые пару боев мы не должны попасть на сильных противников, а вот дальше... Дальше система сама будет определять, какая команда относится к фаворитам, а какая нет. И определятся это будет по послебоевой статистике. Коэффициент килов (отношение убийств к смерти), средний нанесенный дамаг на игрока, средний заблокированный урон и еще 3-4 менее важных характеристики.

Райс предлагал сделать так, чтобы система считала нас фаворитами, а вот игроки других команд наоборот, везунчиками.

Раскрылась и замигала новая вкладка.

Внимание, турнирный бой.

"Monsters" vs "AEMR"

Стадия 1\64, арена "Пески"

До начала боя 14:57

Таймер только начал обратный отчет, а Райс полез в рюкзак.

- Дзирт, отпусти пока Злодея, - дождавшись деактивации сессии пета, продолжил, - станьте ближе, сейчас телепортнемся.

"Ликапро? Что мы здесь забыли?"

Похожие мысли промелькнули не только у меня, Трейк их озвучил в виде вопроса.

- Сейчас не важно, потом объясню. Кому то нужны зелья? Говорите быстрее, пока время есть.

- Мне не помешает пара десятков.

- Все или еще кто-то? Проверьте на всякий случай еще раз.

Пока остальные делали последнюю проверку, Райс передал мне 35 колбочек среднего зелья восстановления хп.

- Дзирт, доставай ключ.

Светящийся мягким бирюзовым светом камень на ключ не походил ни разу, но система имела на этот счет свое мнение.

Чем меньше оставалось времени, тем более ярким становилось свечение и в какой-то момент игроки вокруг нас начали расступаться.

- Удачи, парни.

- Порвите там всех! - Звучали пожелания.

Последние секунды отчета, вспышка.

Турнирный бой

"Monsters" vs "AEMR"

Стадия 1\64, арена "Пески"

Осталось 19:58

Огляделся, вокруг открытая площадка с минимумом укрытий. Пожалуй, сейчас единственным выделяющимся на фоне ровной поверхности элементом был камень восстановления. Система подсветила.

Камень восстановления

Прочность 17000/17000

- Дзирт, накидывай инвиз и бегом на ближайший холм. Манну не экономь, сейчас тебя все равно никто не спалит. Мы обойдем холм слева и подождем.

Карта напоминала вытянутый ромб с респами в самых узких точках. Границы карты обозначались вертикально уходящими вверх отвесными скалами. Центр карты - два песчаных холма с расположенным между ними небольшим оазисом. Именно в нем были наилучшие места для укрытий и засад.

Забравшись на ближайший холм, огляделся. Горизонта не было, одни скалы. Песок же был залит ярким солнечным светом, центр карты как на ладони. Разве что в оазисе пара мест не просматривается. Отписался в командный чат

"Движений нет"

На что Райс ответил

"Жди 2 минуты, особенно смотри за правым флангом, если ничего не будет, давай к нам"

Две минуты прошли, активность противника на нуле. Резко встав и обтрусив песок, побежал к своим.

- Значит, сидят у себя и не высовываются, - отреагировал Трейк на мое появление.

- Похоже на то. Дзирт, что у тебя с маной?

- За 2 минуты расходовал 3 пузырька, сейчас на 80%.

- Закинься еще одним и в инвизе пробегись на их сторону, но сначала посмотри на другой фланг, не хочется пропускать их к нашему камню.

Вернулся на кинутую позицию, никого. Тут же передо мной стал вопрос о выборе пути, вариантов так-то всего 3. Центр или фланги. Центр отбросил сразу, как самое опасное направление, правый фланг тоже, попробую пробежаться через своих. Таби позволяли передвигаться практически бесшумно даже бегом, так что когда я, поднимаясь на холм, заметил наблюдателя, то просто застыл.

"Не поднимусь, тут занято"

"Жди, сейчас его спугнет Ани"

Секунд 30 ожидания и во вражеского наблюдателя влетают 3 подряд острейших подарка от нашей лучницы.

Игрок вжимается в песок и пытается отползти назад, я же ухожу немного в сторону и поднимаюсь наверх.

"Хм, да они все тут, с обратной стороны холма. Так, судя по шмоту и оружию тут один стрелок, один маг, остальные бойцы ближнего боя, класс не разобрать".

Посчитав разведку успешной, убегаю.

"Вы где?" - кидаю в чат.

"Практически на том же месте"

- К какому флангу они ближе? - задал вопрос Райс после того, как я, в общем, описал картину.

- К правому.

- Значит так, у нас еще почти 15 минут. Восстанавливаешь манну, потом все вместе выдвигаемся по нашему флангу вперед. Ты и дальше как разведчик идешь. Если они не перейдут на новое место, то мы остаемся здесь, а ты обходишь их холм по подножью со стороны центра. Как зайдешь в тыл, отпишешься. Первым делом выноси мага, потом стрелка. Экономь на инвизе, при атаке обязательно выключай, пей манну напоказ. Много пузьков еще есть?

- 5.

- С ума сойти, ты вообще готовился?

Передав мне два десятка пузырьков на манну, Райс скомандовал.

- Вперед.

Аккуратно разведав местоположение противника, убедился, что позицию никто не поменял, о чем тут же отписался в чат.

"Начинай обходить, будешь на месте, отпишись"

Оббегая холм, вложился в минуту.

"На месте" - отправил я в комчат.

Противник же заскучал, иначе непонятно, с чего это в общем чате локации появилось сообщение

"Долго вас еще ждать? Нам скучно".

Хм, вот же умники. Сами сидят, дефят, а такое вот пишут.

"Никто ничего не пишет!" - тут же появилось в комчате от Райса.

Ну, эт понятно, сейчас отпишешься, а потом получишь бан за провокацию или еще какую гадость.

"Дзирт, Ани начнет стрелять ровно за 11 минут до конца"

Сверяюсь по таймеру, 11:23.

Можно выдвигаться.

Секунд за 10 до начала начали прилетать бафы от Райса

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +5% от базового

значения. Длительность бафа - 15 минут.

На Вас наложен положительный баф "Жизнелюбивый", скорость восстановления жизни увеличена на +75% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

На Вас наложен положительный баф "Медитация", скорость восстановления

маны увеличена на +75% от базового значения. Длительность бафа - 15 минут.

Стоило первым стрелам нанести урон, как в сторону атакующих побежали милишники.

"Держитесь, парни" - проговорил я про себя.

Вражеский маг начал усиленно читать заклинания, а над его сокомандниками появлялись пиктограммы, вероятно, как и Райс, пытался набафить свою команду.

Не о себе в первую очередь думает, это хорошо, это правильно. Вот только себя от физических атак он не обезопасил. Мага я вынес быстро, очень.

Игрок Сайсар убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Неожиданно я вспомнил, что последний раз привязывался возле арены.

Неужели если я сейчас вдруг сольюсь, то респанусь уже не здесь? Так, отложим вопрос на потом.

Сейчас же я кинулся догонять стрелка, который, увидев как я выношу мага, побежал к своим.

- Ани, замедли его!

Пара стрел тут же кританули ему ноги, чтобы не терять времени активирую все способности на повышение ловкости и в движении бросаю 4 ножа, проходит пара критов, отлично!

Отбросив лук, стрелок вытащил короткий одноручный меч, не парень, тебе это вряд ли поможет. Неожиданности не случилось, кинжал-переросток ему никак не помог.

К этому времени Трейк с Саардом потеряли приблизительно по половине хп, 3 их противников примерно столько же. Но тут подключился я, плюс фокус нанесения дамага от Ани, в общем, ненадолго их хватило.

- Быстрее обыскивайте их, вдруг чего выпадет. Саард, Трейк, активируйте по 2-3 зелья жизни и как самые медленные прямо сейчас выдвигайтесь к нашему респу. У нас преимущество в 5 килов и 8 минут времени, которое играет против них. Дзирт, дуй на наш холм, как только покажутся - маякни в чат. Ани, давай с Дзиртом, стреляй сразу, как окажутся в досягаемости. Стрелы с заморозкой, надо потянуть время.

Таймер показывал чуть больше 6 минут, когда они

показались. 2 танка, маг и стрелок, воина видно не было, в обход пошел, наверное. Отбарабанил в чат, дождался ответа.

"Ани, не стреляй пока, Дзирт, посмотри другой фланг, если копируют нашу тактику с маневром захода в тыл - то Ани чуть тебе поможет с воином и переведется на нас, добивать сам будешь, только аккуратнее там"

Накинув инвиз, отправился на другой склон холма, так и есть, спешной походкой воин заходит к нам в тыл.

Делаю небольшой крюк и в прыжке атакую его сзади. Развернувшись в сторону, откуда пришел удар, воин подставляет Ани спину. Пара стрел и появляется пиктограмма заморозки. Делаю пробную атаку, нууу, так не интересно, за моими клинками он просто не успевает, пропуская каждый третий удар.

- Ани, дальше я сам, помоги нашим.

- Вот вы суки, - орет чего-то, - понакупляете топ шмота, как с вами играть.

Спорить с ним я не собирался и на эту, как и на все последующие реплики, просто не обратил внимания. Вынеся его, бегом побежал в сторону респа, оказалось, зря спешил. Наши и не думали грудью бросаться на амбразуры. Защищать камень они решили весьма оригинальным способом, вообще никак.

Саард отошел в сторону, Трейк остался у камня, но тоже немного сбоку, Райс еще дальше за ним. Противник от такой расстановки просто растерялся, как бы мы должны не допустить атаки камня, а мы им открываем прямую дорогу. А все из-за того, что прочность камня для наших уровней весьма и весьма велика, и разрушить его ой как не просто. Как сказал потом Трейк

"Да мы подумали, пусть себе долбят камень, не вопрос, а мы в это время будем сливать их самих"

Так и вышло, танки ломанулись к камню, оставив позади стрелка с магом, к которым тут же отправился Саард. Трейк отвлекал одного танка, Райс следил за магом и периодически помогал с остальными. К моменту моего прихода Ани почти слила стрелка, а Саард, слив мага, феерил с фуловым танком. Добить уже опустившего руки противника было делом плевым.

- Что дальше? - Спросил я, подходя к камню.

- 3 минуты, потом ключ-телепорт отправит нас обратно.

- Мне обратно на холм?

- Зачем? - Удивился Райс, - респ минута, потом пока доберутся, не, смысла им уже нет рыпаться, не успеют.

Он оказался прав на все 100%. Таймер добрался до нуля, мы оказались в Ликапро.

Изначально я не понял, почему телепортироваться Райс решил именно с площади Ликапро, неудобно же, куча людей,

толкотня. Но сейчас оценил. Перерыв в 10 минут это не много, совсем нет. Стоило нам вернуться, как Райс вместо того чтобы дать нам отдохнуть начал раздавать указания

- Саард, сплавь лут, будет сбивать цену - беги к караванщику, Ани, зелья восстановления, 100 штук, Дзирт, зелья на ману, 50 штук, держи монету, я за едой, и быстро, быстро! В темпе!

Если при нашем появлении игроки вокруг выкрикивали вопросы, слились или нет, то после слов Райса вопросы отпали. Не знаю, как остальных, а меня пропустили без очереди.

- Парни, - прокричал игрок магической лавке, - это же убийца из пятерки AEMR, у них турнир сейчас, пропустите же его!

Ого, как быстро меня нашла слава.

Вернувшись обратно, отдал Райсу зелья, получил еду и тут же уселся на землю, пора было подкрепиться. Поесть удалось с большим трудом, толпа жаждала подробностей.

- Да, выигрыш был по килам, камень мы вообще не трогали, - отвечал за всех Трейк, - счет? У нас ноль, у них вся пятерка слилась дважды. Нет, как-то особенно к сопернику мы не готовились, да и узнали всего за 15 минут до боя, с кем будем играть. Все, отстаньте, дайте поесть.

А камень опять начал понемногу светиться, открыл свернутую впопыхах вкладку.

Внимание, турнирный бой.

"N_1" vs "AEMR"

Стадия 1\32, арена "Пески"

До начала боя 4:47

- Хм, Райс, - позвал Саард, - ты уже смотрел на профиль наших соперников?

- Нет, а что там.

- А у них ни одной игры еще нет и по стате они гораздо печальнее предыдущих.

- Не говори гоп, - проворчал наш маг.

- Не говорю, но сам факт радует.

Я решил вмешаться, так как немного не понял ситуации.

- А как они сразу в 1\32 попали?

- Да просто команд набралось для турнира недостаточное количество. В 1\64 должно быть в идеале 64 пары. Но подали заявки, например, только 100 команд, то есть 50 пар. Если так и оставить, то в 1\64 отыграют все команды, а вот через тур будет одна лишняя вплоть до полуфинала, а это целых 3 тура халявы и возможность попадания на очень слабую команду в верхней части турнира. А так, в 1\64 создается не 50 пар, а только 36, оставшиеся 28 команд переходят в следующую стадию без боя. В

результате в 1\32 имеем полностью забитую турнирную сетку, но также получаем вероятность попасть на слабую команду, которая в ином случае отсеялась в 1\64.

- Хм, спасибо, объяснил весьма доступно.

Таймер отсчитал последние секунды, вспышка.

Турнирный бой
"N_1" vs "AEMR"
Стадия 1\32, арена "Пески"
Осталось 19:57

- Тактика прежняя, Дзирт, с тебя разведка.

Респ тот же, так что если бы карта сохраняла все оставленные следы, я бы пробежал след в след со своей тенью получасовой давности.

Взобрался на вершину, залег. Минута прошла спокойно, даже немного расслабился, как заметил движение в оазисе. Идут. Да не просто идут, а тупо ломятся!

"Прут прямо по центру, вся пятерка бойцы ближнего боя"

Тут же идет указание вернуться к основной группе, а пока добираюсь, получаю бафы от Райса.

- Трейк, постарайся задержать двоих, примени что-нибудь из спец умений. Ани, как только покажутся - каждому по очереди стрелы с замедляющим эффектом. Саард, максимальный дамаг, Дзирт тоже. Но вы умения постарайтесь сразу не светить.

К такому противнику мы на арене не готовились, открытая карта и 5 бойцов ближнего боя, эх, жаль у нас всего один стрелок...

Стоило противнику показаться, как Ани начала выпускать стрелу за стрелой. Бег замедлился, но не особо, все-таки стрелок у нас один.

Противник вопреки моим ожиданиям не растянулся, а шел очень компактно, что, в конечном счете, сыграло с ними злую шутку. Шутку от Трейка. Когда расстояние сократилось до десятка метров, наш танк активировал свое умения таран и рванул с места. Первыми ему навстречу бежала пара воинов, как самых быстроходных. Так вот, им не повезло, Трейк их просто не заметил. Третьего противника, танка, Трейк тоже сбил с ног, хотя и сам на ногах не устоял. На отлетевшего в нашу сторону воина накинулись мы с Саардом, парень только и успел, что на ноги подняться, как огреб пополной, давай на респ, торопыга.

На Трейка навалились танк и воин, Саард занялся другим танком, мне достался последний воин. В принципе, игрок весьма неплохо защищался и даже контратаковал, смог провести пару связок, но скорости ему не хватало, а потому.

Игрок Нориг убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Добив, кинулся на помощь Трейку, его хп уже в опасной зоне, того и гляди отправят на респ. Обойдя нашего танка сбоку, оттеснил от его тушки воина и принялся загружать его градом ударов, от скорости, с которой я выполнял бабочку, зарябило в глазах. Дритронд, именно так звали игрока, откровенно растерялся. Не зная, как атаковать, он сотворил какую-то глупость, перекатом ушел в сторону с явным намерением проатачить спину Трейка. Но-но, а я тут что, вместо статуи? Нет, конечно. Делаю подножку и в прыжке пробиваю тело насквозь, дабл крит.

Игрок Дритронд убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Очень жаль, но Трейка спасти не удалось, не обращая внимания на кучу вливаемого дамага, вражеский танк все же доделал свое дело, хотя и практически не пережив свою жертву.

Добив остальных, принялись поправлять бодрость (на спец арене она убывала гораздо быстрее, с чего бы?) и хп. Через минуту респанулся Трейк и поспешил к нам.

- Все же белые, да? - Прокомментировал его нижнее белье Саард, - а я думал, что там экзотика, стринги, например, или улыбчивая рожа Микки-Мауса, на худой конец.

На наш ржач Трейк отреагировал довольно буднично.

- Ты так меня отзащищал бы в бою лучше, чем трепаться. Бери пример с Дзирта, везде успел.

- У Дзирта был воин, я держал танка, - резонно ответил Саард.

- Так, хорош, - прервал их Райс, - Дзирт, топай обратно на гору.

- Думаешь, стоит ждать повтора?

- А у них теперь вариантов нет.

Пару минут я напряженно всматривался в окрестности, после чего заметил всю вражескую пятерку, маршрут они менять не стали.

"Идут, там же"

"Жди"

А уже через минуту вся наша пятерка в сборе наблюдала с вершины, как из оазиса вываливается противник.

- Ани, начинай.

Преимущество высоты (45 метров, если верить описанию карты на офф сайте) сыграло колоссальную роль, Ани успела всем раздать по паре замедляющих стрел, а самому первому слить примерно треть хп, когда Райс отдал команду.

- Дзирт, в инвиз. Погоняй их там.

Ахах, действительно. Делаю пару шагов назад, чтобы выйти с поля зрения и по дуге захожу им в тыл. Удар крест-накрест по ногам - крит движения, отставший танк валится с ног. Добавляю несколько ударов по незащищенным точкам тела, горлу, рукам. Отхожу.

Пытавшийся на скорости врезаться в меня воин просто пролетает мимо меня и скатывается далеко вниз, теряя хп, а ведь их и так не очень много.

- Трейк, Саард, откиньте, Дзирт, домой.

В результате наших действий вся пятерка оказалась откинута, кроме одного, Ани отправила его на респ. Вчетвером повторять восхождение они не стали. Отошли в оазис под прикрытие зелени и там дожидались пятого.

- Если не дураки, то пытаться сыграть с нами в короля горы они больше не будут, - проговорил Саард.

- Да, - подтвердил Райс, - стоит ожидать проход с фланга и попытку атаки камня. Будьте готовы.

- Неужели все настолько предсказуемо?

Это восклицание я выдал спонтанно, как только увидел всю пятерку, обходящую нас по флангу.

- Нет, просто у нас преимущество, а у них нет других вариантов.

- Ани, остаешься здесь, а мы к ним наперерез.

Что тут говорить, не повезло ребятам. Ани им скорость срезала, мы грамотно встретили. Не без потерь, но все же. В этот раз на респ полетел Саард, его атаковали два воина и закономерно слили. Ехидная улыбка Трейка в то время, пока Саард подбирал шмот, сияла ярче солнца, но словесных подколок не было, впрочем, Саард и так все понял.

Последние секунды истекли, мы в 1\16.

Глава 12

- Леночка, вызови Андрея Игоревича.

- У дока есть результаты?

- Вот сейчас и узнаем.

Пару минут спустя в кабинет зашел док, зашел и тут же рухнул на диван. Мятый халат, всколоченные волосы и мешки под глазами намекали, что ночь док провел явно не в постели. Заработался.

- Евгений Николаевич, Юрий Алексеевич, день добрый, - тем не менее, без всякой усталости в голосе поздоровался он.

- Здравствуйте. Расскажите нам, что у вас с разработкой фильтра?

- Обрадовать нечем, - покачал док головой, - перепробованы

все известные подходы по решению подобных задач, но тривиальным подходом решения найти не удалось. Боюсь, прежде чем мы создадим работающий прототип капсулы, уйдет немало времени.

- К вам в помощь будут отправлены молодые специалисты из МГТУ, аспиранты кафедры разработки виртуальных систем и устройств. Судя по рекомендациям, у них есть некоторые наработки. Постарайтесь поскорее ввести их в курс дела, свежая кровь может помочь, да и вам подобные сотрудники не помешают.

- Разумеется, когда их ждать?

- Завтра утром. На этом все, можете идти.

- Значит, проект интенсивного изучения уже имеющегося прототипа закрывать не будем, так?

- А есть варианты?

- Будет скандал, если пронюхают, что мы знали о дефекте.

- От скандала нам не уйти в любом случае. Не проведем презентацию, проиграем этот глупый иск по пиару, - поднявшись, он начал прохаживаться по кабинету, - а все из-за совета правления, онлайн им захотелось поднять.

"Риск минимален", - явно передразнил он.

- А теперь компания или проваливает суд и выплачивает колоссальные суммы конкурентам, или выпускает дефектные капсулы, рискуя здоровьем игроков.

- Не всех.

- О, да, не всех. Док довел фильтр до работы с 96% аудитории. Юра, 4 % пользователей в зоне риска! Это тысячи людей! Десятки тысяч!

- Собрание совета директоров утром, что будешь делать?

- Выносить варианты на голосование, принятие такого решение вне моей компетенции.

- Ты же понимаешь, как проголосуют эти денежные мешки?

- Да. Лена, Антона Владимировича вызови.

На этот раз ожидание длилось немного дольше.

- Здравствуйте, Антон Владимирович. Проходите, присаживайтесь. Как продвигается работа?

- Приветствую. О, продвигается просто великолепно! - С явным энтузиазмом начал докладывать тот, - отобрали 300 кандидатов, 283 уже присоединились к программе. Сейчас их разбили на 4 группы испытуемых. 2 с коэффициентом погружения выше 80 и 2 до 80. 2 группы с разными коэффициентами проводят онлайн короткие сеансы, 2 группы проводят онлайн длительные сеансы. Результатов пока нет, мы ведь только сегодня начали, но можно с уверенностью сказать, что если игрок

проводит онлайн меньше 4 часов, фильтр вообще не нужен.

- Геймеры народ, мягко говоря, увлекающийся, - скептично заметил безопасник.

- Да, но можно настроить работу капсулы на принудительный выход, хотя бы получасовой.

- Игрокам подобное не понравится.

- Повод придумать не сложно, в конце концов, это для их же безопасности.

- Как скоро вы получите первые результаты?

- Первые и самые неточные - сегодня вечером, более точные - после дополнительной обработки, дня через 3.

- Ясно, можете идти.

Оставшись наедине с безопасником, Евгений продолжил.

- Презентация завтра вечером, зал готовится, Максим будет в роли главной звезды программы. Проследи, чтобы были приняты все меры безопастности.

- Разумеется.

*****

Переместившись обратно в Ликапро, мы буквально попадали на землю. Виртуальная усталость казалась вполне реальной.

- Ну, как прошло? Выиграли? - Посыпались вопросы от окружающих.

Вместо ответа Райс поднял вверх большой палец.

- Красавцы! Поздравляем!

Загомонившая толпа жаждала подробностей, но желания общаться не было, от слова вообще.

Мое же внимание привлекла вкладка.

Внимание, турнирный бой.

"Sirius" vs "AEMR"

Стадия 1\16, арена "Пески"

До начала боя 11:47

- Сард, что по "Sirius" скажешь?

- Минуту, погодь, сам смотрю.

- Нууу, даже не знаю, что сказать, вроде ребята середнячки, но в 1\32 вышибли нормальный коллектив.

- Значит, ждем нестандартной тактики? - Прощебетала Ани.

- Именно.

По своему опыту прекрасно знаю, что хорошие коллективы частенько сливают более слабому сопернику именно по причине нестандартной тактики, примененной против них.

Подкрепившись, все как один полезли на форум, интересно же, кто прошел, а кто остался. Интерес подогревало еще и то, что на форуме вывесили развернутую турнирную сетку. Каждая

команда за прошедшие бои получила определенный рейтинг и тут же показывались шансы на взятие провинции.

- Мы замыкаем пятерку лидеров, - с некоторым удивлением проговорил Трейк, - это весьма некисло.

- Вот ща ливнем катку и посмотрим, куда нас определит этот рейтинг, - усмехнулся Райс.

- Я тебе ливну!

- Я о том, что этот рейтинг чушь полная, не отображающая реальных фактов.

Тем временем таймер показал 00:00, камень вспыхнул, чем прервал чудную дискуссию.

Турнирный бой

"Sirius" vs "AEMR"

Стадия 1\16, арена "Пески"

Осталось 19:57

Все та же карта предстала пред глазами. Песчаные дюны, залитые солнцем и заполненный скалами горизонт. Респ, правда, на этот раз был другим, хотя если учесть, что они зеркальны...

В общем, ничего нового, а потому и команда Райса отправляться на разведку не заставила себя долго ждать.

Поднявшись на наш холм, залег. Пара минут наблюдений ничего не принесли, о чем я отбарабанил в комчат.

"***Пока продолжай***" - Пришло в ответ.

Чуть меньше чем через минуту заметил движение, в наглую, по центру карты прикрывшись щитами медленно шагало два вражеских танка.

"***Оазис, два танка. У каждого по 2 щита***"

Дойдя до границы оазиса они остановились. Чуть постояв, развернулись и пошли огибать холм слева, если не свернут, попадут в аккурат на наших.

"***Вышли из оазиса, идут на вас***"

"***Бегом к нам***" - Пришел ответ.

30 секунд спустя я стоял перед Райсом, выслушивая дальнейшие наши действия.

- Ситуация такая, вываливаться на них на открытое место мы не будем, останемся за дюной и поиграем на удержание.

Не особо понятно, что он удерживать собирается, ну да ладно.

- Ани, давай на холм, занимай позицию.

- Дзирт, тебе особое задание, в инвизе отправляешься к ним в тыл.

- Танки - это приманка, Райс, стопудово же! - Вклинился Трейк.

- Да, приманка. И пока не обнаружим прикрывающих,

огромная просьба, действовать как можно осторожнее. Там может быть 3 стрелка, а может пара стрелков, а убийца или воин на прикрышке, посмотрим. Дзирт, Ани тебя прикроет, если что - в инвиз и беги в зону, которую она будет контрить. Ну, а если получится, сливай стрелков.

Так-то многовато если, если подумать.

Оставив Ани, решил не сразу резать через центр, а перестраховаться и посмотреть другой фланг. Вдруг там кто - Ани сама не вытащит. О времени особо не беспокоился, наши вперед сами не полезут, Райс не даст, а танков явно кроют сзади, ожидая, когда на них сагрятся, в принципе, рабочая тактика.

Волновался я зря, фланг оказался пуст.

Сместившись в центр, под прикрытие Ани, начал осторожно прокрадываться вперед. Оазис был преодолен без приключений, а на идущий после него холм я поднимался крайне осторожно, даже несмотря на инвиз. Если вражеских танков прикрывают стрелки, то эту позицию они точно не должны были оставить без внимания. Разумеется, напрямую я не поперся, не дойдя десяток шагов до вершины, двинулся в обход. Припав к песку, ползком преодолел последние метры. Высунулся и тут же рухнул обратно. На вершине с луками наготове стояли двое. Шальную мысль проатачить еле прогнал, чур меня. Во-первых, неизвестно, где третий, во-вторых, пока буду сливать одного, второй меня сделает похожим на подушечку для иголок. Это же не мобы. Хоть и мельком, но успел заметить, что прикид у них будь здоров. С такой снарягой эти Робин Гуды через пол карты не то что белке в глаз попадут, они стрелами мух ловить могут, при нормальном пинге и прямых руках, разумеется.

Последнего не засвеченного противника отправился искать на том же фланге, где были вражеские танки. Логично же, что он должен быть там. Так и вышло, стрелок стоял на песчаной дюне у самого края карты сбоку от оазиса и напряженно вглядывался в спины своих милишников. Хм, а ведь тех двух стрелков он явно не прикрывает.

"***Ани, сместись по холму шагов на 20 к нашим, увидишь вражеского лучника, шагах в 70 за спинами танков, я сейчас маркер на карту кину. По моей команде начинай его сливать. Райс, я тут двух одиноких стрелков нашел, Ани отвлечет третьего и танки без прикрышки останутся***"

"***Секунд за 20 предупреди, дам бафы***" - Пришел ответ от Райса.

Как по мне, абсолютно нелогично, длительность бафа 15 минут, так какого тянуть? Бред какой-то.

До стрелков добирался около минуты, тут же отписался

"***На месте***"

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +7% от базового значения. Длительность бафа - 6 минут.

На Вас наложен положительный баф "Жизнелюбивый", скорость восстановления жизни увеличена на +78% от базового значения. Длительность бафа - 5 минут.

На Вас наложен положительный баф "Медитация", скорость восстановления

маны увеличена на +78% от базового значения. Длительность бафа - 5 минут.

Оу, надо извиниться перед Райсом, хотя бы в мыслях. На этот раз бафы были немного сильнее, пусть и с более коротким эффектом, но мне-то хватит точно. Или сольюсь или солью, третьего не дано.

Зайдя к стрелкам за спину, отписался в комчат.

"***Ани, давай!"***

Сам же сделал глубокий вдох и на выдохе скинул инвиз.

- Эм, типа, здрасьте, - проговорил вслух.

Знаю, что глупость сотворил и вообще зря выдал себя, но подскочившие от неожиданности стрелки изобразили такие ошеломленные рожи, что сдержать улыбку было делом просто невозможным. А ведь галочка на "Запись боя от первого лица" была на турнире включена по умолчанию.

Времени прийти в себя я им не дал, обойдутся. Прыгнув вперед, обоими клинками ударил по луку ближнего противника, тетива лопнула, не выдержав удара. Отлично, натянуть ее дело быстрое, но отнюдь не молниеносное, минуту на это точно потратит. Не давая разорвать дистанцию атакую второго, левым клинком убираю его лук, правым (более дамажным), атакую слабозащищенную тушку. Выполнив несколько комбо (тот самый момент, когда наконец-то противник позволяет не тратить большую часть ударов из комбо на защиту), просадил его хп на 2\3. Огляделся, упс, надо спешить. Первый лучник отошел в сторону и уже достал новую тетиву, какая там минута, секунд 20 всего. Не переставая атаковать, перекатом ухожу в сторону и становлюсь так, чтобы стрелки находились передо мной на одной линии.

- Сай, в сторону, - прокричал дальний.

Кажется, он готов стрелять. Шустрый, сучка.

Но и мы не пальцем деланы, заранее накидываю инвиз, активирую зелье восстановления и, не обращая внимания на летящие стрелы, атакую почти слитого лучника. Вот правда, даже с мобами было тяжелее, те хоть пытались отбросить бесполезное

в таких случаях дальнобойное оружие и доставали короткие мечи. Игрок же яростно тупил, но подсказывать не стал, играть против себя дураков нет. Разорвать дистанцию я ему также не дал, еще пара ударов, один прошедший крит и все, счет в партии размочен.

Игрок Красайни убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Стоило выскочить сообщению, как тело игрока опало серым пеплом, оставив на память надгробье. Симпатичное такое, с красивыми завитушками всякими, сразу видно, эльфийская работа. А еще вместе с этим сообщением рядом со мной не стало игрока, блокирующего инвиз.

Но не все так просто, подойти ближе оказалось задачей весьма непростой, инвиз тут не спасал, скорее всего, у противника был прокачен следопыт или охотник, или какое-нибудь *"Чтение следов",* вследствие чего при моей попытке сблизиться с ним он безошибочно развернулся в мою сторону и начал блайндить, причем небезуспешно!

"Песок" - Мелькнула мысль, - *"он выдает меня".* - Это единственное объяснение, которое пришло на ум и вряд ли я был далек от истины.

Раз так, то стоит ускориться и сократить дистанцию, пусть и ценой некоторой части хп. Но если в 40 шагах уворачиваться было довольно просто, то начиная, примерно, с расстояния в 15 шагов я уже не мог просто сойти с траектории полета стрелы. Теперь я сбивал их на лету клинками, благо, ловкость пока еще позволяла, но вынужденные зигзагообразные прыжки, смею вас заверить, это не самый быстрый способ сблизиться с противником, особенно учитывая туеву кучу стрел. Ненависть к бойцам дальнего боя, которую я испытывал сколько себя помню в других играх, завела меня не на шутку. В очередной раз прыгнув, убрал клинки в ножны и достал метательные ножи. Первую пару я направил в руки стрелка, вторую в лицо. Цена этим действиям - 4 пропущенные стрелы по 150 хп каждая и эффект заморозки всех движений на 7%, но оно того стоило. Метательные ножи плюс полная неожиданность сделали свое дело, лучник прервался. На пару секунд! Но мне хватило. Скинув инвиз, принялся кромсать его беззащитную тушку.

Игрок Вальмюэль убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Добив, уже хотел присесть, но...

"Дзирт, бегом сюда!" - Заслуженного отдыха мне Райс предоставлять не собирался. А ведь плюс 2 это чисто моя заслуга.

Но он безусловно прав. Какой тут отдых, при живом-то

противнике.

Первым делом помог Ани дослить последнего лучника, он был ко мне ближе всех. Оба танка, последние из представителей команды соперника, сменили щиты на огромные мечи и стоя спина к спине держали оборону. И если бы не Ани, кто знает, сколько мы с ними провозились. Когда слив одного из танков стал делом пары ударов, Райс жестом привлек мое внимание, а когда я подошел ближе, шепотом произнес.

- Подлезь к ним и получи пару хороших плюх, потом в инвиз и пулей к их респу, отлечивайся по пути. Стрелки секунд через 30 начнут возрождаться по очереди, если кто-то покинет площадку респа, сливай.

Кивнув, вернулся в общую свалку. Актер я так себе, но импровизация удалась. Ополовинив хп я отпрыгнул в сторону. Ого себе пара плюх прошла! Накинув инвиз, бегом на половину карты противника, пока живы танки, есть вероятность, что стрелки попытаются хоть как-то нас подамажить. Райс красавчик! Отличнейшая возможность подловить!

Взобравшись на их холм осмотрелся. Никого. Хм. А по времени пора бы. И точно, яркая голубоватая вспышка на месте респа и Вальмюэль, стрелок-эльф 50 уровня спешит на место замеса.

"Дзирт, нас дамажит стрелок, ты там чем вообще занят?" - Ярится Райс в чат.

Кажется, первого стрелка пропустил, не надо было через оазис бежать, фланг пустым остался.

"Я вторым стрелком сейчас займусь, первого сами как-то или ждите"

"Мы сами, ты тогда лучше сразу третьего жди"

Не вопрос, второго стрелка я провожаю взглядом, а после закидываюсь зельями маны. Подряд 6 склянок поднимают очки до половины, живем.

Новая вспышка и последний стрелок рвет с места в карьер, как же, все веселье без него проходит. Но нет, у меня несколько иные планы. На полном ходу спускаясь с холма прыжком врезаюсь, оба кубарем катимся кто куда, но если я подобного ожидал, то стрелок, чертыхаясь, вертит головой в поисках оружия. Беда, конечно, надгробье свое он не поднял, потому и оружие у него только из запасного комплекта. И запас отчего-то полным не оказался, потеряв лук стрелок оказался абсолютно безоружным. 7 секунд мясорубки и...

Игрок xx_Омар убит вами в рамках турнирной игры и отправлен возрождаться на свою последнюю точку привязки.

Подняв его лук (который почему-то не ушел в надгробье),

бегом отправляюсь дальше. Настроение шик, партия складывается просто на ура, плюс 4 и никаких минусов с нашей стороны, чем не повод для радости?

Как при любом серьезном деле, такое отношение наказуемо, а потому писец был неминуем. Я просто не подумал о том, что я только что светился. А значит, меня ждут.

Стрелки разделились, один с мечем встречал меня, второй его прикрывал. Получив 3 стрелы, накинул инвиз (сброшенный из соображений экономии) и, отскочив от стрелка с мечем, отписался в чат.

"Сливайте танков, у меня трабл"

Видно, все это время Райс не сливал их исключительно для задержки времени, потому как стоило мне отписаться, как счет вырос на +2 за несколько секунд. А еще парой мгновений спустя обстрел прекратился. До стрелка добрался прибежавший Саард. Лучник с мечем, смекнувший, что дело пахнет керосином, хотел было свалить, но я уже поднялся с песка и выпускать из своих рук очередной командный +1 не планировал.

Итого, за 5 минут до конца поединка 8:0, сухая. Сравнять счет они уже не успеют даже теоретически.

"Спс за игру" - пришло в общий чат и сразу же мне в личный

Противник желает досрочно прервать матч. Вы согласны? Да/Нет

- Райс, досрочно предлагают.

- Соглашайся, только сначала, как наш патилидер отпишись в общий.

"Взаимно"

Ключ вспыхнул, мы вернулись в Ликапро.

- Ну как? Как? Как? - Посыпалось со всех сторон.

- Вин, - ответил Трейк, - но ребят, мы устали просто чертовски, дайте отдохнуть.

- Дзирт, что с маной?

- 3 банки.

- У нас благодаря досрочной победе плюс 4 минуты, сидите все здесь, я сам схожу за едой и остальным, - проговорил Райс вставая.

Справедливо, учитывая, что он напрягался меньше всех, бафы, общая поддержка и указания, ни физической борьбы, как у милишников, ни собачьей беготни, как у меня. Даже Ани просто оттягивая тетиву больше напрягалась.

- Я на пару минут тоже отойду, доспех половину прочности потерял, - видно, Саарду нелегко с танками пришлось.

- Иди, но не задерживайся.

Улегшись на теплую мостовую и подложив рюкзак под голову, закрыл глаза. Кааайф! Но парой минут спустя блаженствование было нарушено уведомлением

Внимание, турнирный бой.

"AEMR" vs "Mooses"

Стадия 1\8, арена "Пески"

До начала боя 15:01

- Видели, как турнирная сетка поменялась? Из пятерки лидеров две команды вылетели. Так что мы теперь на втором месте по рейтингу? - Трейк не стал терять время, а полез узнавать инфу по турниру.

- А с кем играем?

- *"Лоси"*, они сейчас на 10 месте, сюда они добрались со скрежетом, их разница в килах всего 4.

- Но все же они сюда добрались, значит далеко не нубы.

- Да, расслабляться не стоит, но все же это один из лучших возможных жребиев.

- Отставить, - вернулся Райс, - неважно с кем играть, важно придерживаться общего плана и тактики.

- Держите, - протянул он еду.

- Дзирт, у тебя ножи запасные есть?

- Нет, как и денег на них. Забыл? Я на общажном подсосе.

- Открой окно обмена.

Подтвердив запрос на обмен, получил 5 десятков зелий на ману и десяток метательных ножей.

- Благодарю.

- Райс, я пока в кузнице ждал, пошерстил форум, так прикинь, Дзирт на 1 месте по килам, - проговорил Саард забирая еду.

- Неудивительно, мы именно этого и хотели, выставить нас командой одного человека. Но ты теперь готовься, - обернулся он ко мне, - ты приоритетная цель.

- Отлично.

- Опасайся свитков обнаружения, увидишь подобное - беги, - добавил Саард.

- Просто восхитительно.

- Еще помни, чтоб тотемов не было, они обнаружат тебя не хуже свитков, но их хотя бы видно заранее, - не отстала Ани.

- Дзирт? Ты услышал?

- Да ну вас, нормально же сидели, чего прицепились.

- Дзирт, ты помнишь, что я тебя просил сделать с твоим мини телепортом?

- Да, все готово.

- Ну и отлично, ребят, 3 минуты до старта, собираемся с

мыслями, тактика пока та же, минимум спец умений, максимум игры на ошибках.

- Райс, вопрос.

- Да?

- Мы уже несколько игр сыграли, а каких-нибудь супер ульт у соперников я так и не увидел.

- Чего не знаю, того не знаю.

После этого разговоры как-то сошли на нет.

Отсчет закончился, матч начался.

Турнирный бой

"AEMR" vs "Mooses"

Стадия 1\8, арена "Пески"

Осталось 19:59

Начали мы по накатанной тактике, то есть я в инвизе на верхушке холма внимательно осматриваю окрестности на предмет движения, а Райс с остальными на фланге таится.

"***Ну, что там?***" - пришло в комчат сообщение.

Глянул на время, 19:02, Трейк, торопыга.

"Ничего"

"Давай там, гляди в оба"

"Райс, выпиши ему леща, будь другом"

Ну, правда, серьезный матч, а он как ребенок.

"Готово" - отписался Райс.

"Интересно, он до Трейка допрыгнул или тот сам голову подставил? Или Райса Саард подсадил?"

"Так, в сторону этот бред. О чем я вообще думаю?.."

"Никого" - отписался 3 минуты спустя.

"Чекни тот фланг и дуй к ним на центр, если надо ману в движении поправляй"

Фланг оказался пуст, вернувшись на центр, снова никого не увидел. В инвизе пройти оазис не то чтобы особо сложно, но все же немного стремно.

"Фланг пуст, вернулся к нам на центр, все еще никого не видно. Можно пройти по флангу? Оазис стремно"

"Как хочешь"

Обойдя центр карты начал подъем на холм, если все нормально, сейчас получим данные по противнику. Привычно подползаю к верхушке холма, аккуратно выглядываю и тут же обратно.

"На холме двое, по снаряге скорее всего оба воины, больше никого не видно"

"Спустись к подножью и если позволяет мана, пройдись по их тылам, но близко к камню не подходи, он тебя вскроет"

А вот об этом паскудном свойстве камня восстановления я

не знал, вовремя предупредили.

Стрелков я обнаружил на их же респе, за камнем прятались, довольно странная расстановка. И если они надеются оттуда прикрыть своих воинов... Даже не знаю, нестандарт в квадрате.

"Стрелки на респе" - отбарабанил в комчат.

"Вернись на центр"

- Значит так, стрелков нам никак не слить, а вытянуть с респа сейчас не выйдет, - давал Райс вводную, - поэтому остановимся на доступных целях - воинах. Попробуем взять +2 нахрапом и тут же отойти.

- А получится? - С немалой долей сомненья проговорила Ани, - 3 стрелка как минимум одного минусанут в первые секунд 7-8, а нам 2 воинов снимать, это секунд 15, то на то и выйдет.

- Я дам бафы.

- У них тоже есть ульты, особенно у стрелков, заморозят или стан дадут, может, не будем лезть?

- А вот для этого у нас Дзирт есть.

- Каждой бочке затычка, - тихо прокомментировал я.

Впрочем, Райс и ухом не повел.

- Держи свиток, ловкость +35%. Обходишь под скрытностью воинов, активируешь свиток и все свои умения на ловкость. Задача - не выходя из инвиза сбить как можно больше стрел.

"Да он с ума сошел!"

Обойти воинов - не вопрос, тут же приходят привычные бафы от Райса.

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +7% от базового значения. Длительность бафа - 6 минут.

На Вас наложен положительный баф "Жизнелюбивый", скорость восстановления жизни увеличена на +78% от базового значения. Длительность бафа - 5 минут.

На Вас наложен положительный баф "Медитация", скорость восстановления

маны увеличена на +78% от базового значения. Длительность бафа - 5 минут.

"Ломай свиток"

Сломав печать на свитке, получаю новую активную иконку длительностью 30 секунд, мало, но сейчас даже с запасом.

Первым из-за холма показался Трейк, сразу за ним Саард. Ани полностью подниматься не стала, полкорпуса выставила и все, для стрельбы достаточно. Оборонительные стойки воинам помогли так себе, Трейк тараном просто сшиб их с ног. Что там

было дальше я уже не видел, так как развернулся спиной к действу.

Остановить весь поток стрел было задачей нереальной, уж слишком велика плотность, но почти половину получалось сбить - позволяла прибавка к ловкости. С особым рвением я пытался остановить цветные стрелы, накачанные маной они, кроме обычного урона, несли в себе дополнительный отравлением (зеленые) и воспламенением (оранжевые), что делало их особенно опасными.

6 секунд, +1, трямс. Тут же поток стрел начал раскрашиваться в новые цвета - фиолетовый (стан) и бирюзовый (заморозка). Работы у меня прибавилось. Еще 2 секунды, которые благодаря зашкаливающей ловкости растянулись в несколько раз, и вся пятерка получает от Райса поглощающий щит. Эта штука в виде сферы вокруг каждого союзного игрока блокировала 4000 ед. входящего урона в течение 5 секунд, солидно, особенно если учесть, что на 50 уровне игроков с таким ДПМом просто нет.

"Уходим"

У воина хп осталось на самом донышке, пока Саард с Трейком отходили, Ани добила и тут же пригнулась. +2, дело в шляпе.

А дальше мы просто повторили действия предыдущего раунда. Отошли к себе и отдали инициативу. Лосям ничего не оставалось, как подводить своих воинов к нам поближе и контролить их стрелками, но мы-то вылазить не собирались. Ну, как мы. Меня Райс опять отправил в свободное плавание. Ждать удобного момента в оазисе. Он наступил, когда пара воинов начала обходить наш холм слева, а все 3 стрелка подниматься на вершину холма. С той позиции они без проблем бы вынесли Ани и Райса, а там и остальных. Но не судьба, догнал их на полпути. И пока я был занят тем, что уворачивался от 2 стрелков, бегая вокруг 3го (дамажить практически не получалось, но время тянул знатно), остальные опять сливали воинов. Потеряв половину хп, разорвал дистанцию. Свое дело я сделал, позицию они не заняли. Счет +4, воины слиты, попытку стрелков отойти по центру оазиса срывал как мог, выныривая из инвиза в прыжках то возле одного, то возле другого, откусывал понемногу хп и тут же скрывался. Все это время параллельно нам Трейк с Саардом оббегали оазис. Смотрю на карту, норм, можно притормозить и подлечиться, ведь выход из оазиса уже перекрыт.

Итого +7, раунд закончен.

Пару минут мы просто отдыхали. Как ни странно, но особой усталости не было, втянулись, что ли или первоначальный мандраж от турнира прошел, не знаю.

- Все, Дзирт, тебя сместили с первой строки, но ты замыкаешь тройку лидеров по килам. Дорабатывать надо, дорабатывать!

- Трейк, ты географию хорошо знаешь?

- Ну, вроде.

- То есть я тебя пошлю, то точно дойдешь, не заблудишься?

- Хорош, уел так уел, - поднял он картинно вверх руки, улыбаясь.

- Так, в общем рейтинге мы со 2го на 3е опустились, - выдал инфу с форума Саард, - там ребята в параллельном матче отыграли сильно, 20:4, вот и обошли нас.

- Зато мы на ноль отыграли, - возразил я, - это обычно важнее.

- Не в этом случае, теперь против нас не 7я, а 6я команда играть будет.

Уже привычно выскочила и замигала вкладка

Внимание, турнирный бой.
"AEMR" vs "Zergs"
Стадия 1\4, арена "Пески"
До начала боя 24:41

Глава 13

- Откуда такой перерыв? - Не удержался я от вопроса.

- Ты за форумом следишь? - Вопросом на вопрос ответил Саард.

- Да не особо.

- Оно и видно, последний раз такую локу открывали месяца 4 назад, да и в общем пару месяцев как затишье стоит, ни турниров никаких официальных, ни ивентов, скучает народ. Вот разрабы и подсуетились, решили по-быстрому трансляцию провести, с четвертьфинала. Типа с 1\4 должны начаться более-менее интересные раунды. А сейчас на форуме начнется представление команд.

- Так, - прервал его Райс, - Трейк, давай за едой, остальные расходники у меня и так есть. Грузим форум и смотрим на противника, 6ю команду представят минут через 15, нас минут через 7.

- В смысле представят? О чем ты?

- Заходи на форум и смотри трансляцию, вопросы потом, - отмахнулся Райс.

Отмотав трансляцию в самое начало (прошло полторы минуты), принялся внимать комментатору.

"Итак, добрый вечер дорогие друзья! Я Олег Кварцев и сегодня мы с вами будем наблюдать, как проводится один из самых

необычных мини ивентов, турнир за обладание провинцией "Элейское подгорье". Напоминаю, что за эту провинцию турнир проводится впервые и команда, которая станет ее первым хозяином получит просто огромнейшее количество вкусных плюшек в виде новых территорий, квестов и много чего другого.

Турнир стандартно начался с 1\64, стадия, которую мы решили не транслировать в виду огромного количества боев. Впрочем, наши зрители ничего не потеряли, согласитесь, не так уж и много удовольствия приносят бои команд, которые только-только пробуют себя в киберспорте.

Трансляцию 1\4 турнира мы начнем уже через 20 минут, но перед этим давайте бегло под мои комментарии и небольшие видео нарезки ознакомимся с командами, которые в эту стадию собственно и попали.

Начнем мы с команды "T_rain". Девиз: "Не трамвай - не объедем".

Ребята весьма живо начали, пройдя первые 4 стадии турнира с общим счетом 37:7, что является очень и очень приличным результатом. Что можно сказать об их тактике, да пока ничего, они ни разу не повторились, повторяю, ни разу за 4 раунда они не повторили свою тактику. А это может означать, как я думаю, только 2 варианта, либо они настолько хорошо подготовились, что у них большой запас тактик под игровую карту, либо тимлидер любит импровизировать и, главное, у него это отлично получается! В любом случае, завидовать их противнику по 1\4 не стоит. Далее смотрим видео.

Второе место по килам у команды "2552" с девизом "Помножим на ноль".

Команда, которая, судя по названию, представляет на турнире всем известный одноименный фиолетовый альянс кланов. Полная противоположность "T_rain", цифровые играли все игры по одной тактике, но в килах не так уж и намного отстали от 1го места, 35:9. Особенностью команды является отличная экипировка и очень сильный маг. Пока будете смотреть видео, обратите внимание, что именно маг этой команды творит в бою. Смотрим!

На третьем месте у нас расположились "AEMR". Девиз: "We are the Emperor's chosen!". Хех, да они явные поклонники Вахи!

Команда, которая всегда играя с очень активной разведкой, получила всего 2 минуса за 4 раунда. Задумайтесь, всего 2! Общий же счет 30:2, более чем достойно. Пожалуй, отдельно стоит выделить именно разведку команды. Потому что разведчик по совместительству еще и главный дамагер команды, сделавший половину от общих килов. Будет очень интересно наблюдать, как

их противники будут пытаться выключить его из игры. А сейчас, смотрим видео..."

Немного перемотав, попал на прямой эфир, гораздо интереснее, что он про наших противников расскажет.

""Zergs", "Не умением, так упорством!". Как уже подметили в комментариях, девиз очень напоминает "Не мытьем, так катанием". 6я команда сегодняшнего турнира играет по нескольким накатанным тактикам. В основном вторым номером и от обороны, скажем честно, это не та команда, игра которой заставляет зрителей переживать за них, напротив, "Zergs" пытаются сушить игру и работать на контратаках. Тем любопытнее, насколько им удастся подобное, учитывая, кто их противник. Смотрим видео".

Видео не особо впечатлило, каждый матч они начинали стояловом, позволяя противнику подойти ближе, ну, с таким мы уже сталкивались, не проблема. Далее они выпадали на противника и парой стрелков, хорошо раскачанных в заморозку и стан, просто не давали противнику передвигаться. И несмотря ни на что, тактика себя оправдывала. Но с такой игрой им впору было брать девизом знаменитое "Будем проще!".

- Дзирт, слышишь?

- Да, Райс. Что?

- Будь крайне внимательным, не используй те пути разведки, которые засветили на обзоре. Тебя будут ждать, это понятно, но если у ребят с финансами все отлично, то они весь холм утыкают всевидящими тотемами. Их, конечно, отлично видно, но будь аккуратнее. Если увидишь дыру между тотемами, не ведись сразу, может быть ловушка для лоха. А их стрелки уйти не дадут, сам видел, как они работают.

- Хорошо, я услышал.

- Если все же попадешь в ситуацию, юзай телепорт, не делай минус.

Кивнув, вернулся к своим мыслям. 1\4, все серьезно, цифровой адреналинчик неслабо действовал на мозги, заставляя жаждать схватки. Наконец отсчет закончился, ключ вспыхнул.

Турнирный бой

"AEMR" vs "Zergs"

Стадия 1\4, арена "Пески"

Осталось 19:59

Обратный отсчет едва начался, как Райс прокричал

- Дзирт, пулей на их половину, но не дальше оазиса.

А пока я бежал, добавил уже в комчат

"Если будут ставить тотемы, должен засечь места установки"

И действительно, стоило мне пройти оазис до конца, как я сквозь листву увидел фигуру, которая прохаживаясь немного ниже гребня холма, устанавливала всевидящие тотемы. Разведка будет веселой.

"... Как вы видите "AEMR" решили не отказываться от активной разведки и со старта игрок под ником Дзирт просто-таки срывается с места и мчит по центру, а "Zergs" тем временем начинают ставить тотемы. Nikklx, один из 3 воинов команды, ставит на холме подряд 3 штуки из 5 одновременно допустимых, этим "Zergs" дают нам понять, что атаковать они явно не собираются. Еще по одному тотему поставили на перекрытие флангов. Хм, видимо именно этим и объясняется подобная быстрая разведка от "AEMR", узнать поставят или нет тотемы. Ну, вот ребята, вы узнали, тотемы стоят. Дальше то, что будите делать?.."

"Тотемы есть" - Отписался в комчат.

"Следи за центром, засеки время работы"

Ровно через минуту на месте установки тотемов мелькнули яркие вспышки, а секунд через 10 там же пробежался игрок и обновил их.

- Что у тебя? - Подошли ко мне остальные.

- Да засели они там крепко, дефят. Тотемы с зарядом на минуту, потом секунд 10-15 и их обновляют, друг друга тотемы не перекрывают, попробовать пройти можно.

- Нет, не стоит, разрывов мало, слишком рискованно. Можешь нарваться на игрока, спадет инвиз, а там и до "здравствуй респ" недалеко.

- Так что тогда?

- Может перегрузку? - Пробормотал Саард.

- Да, наверное, - кивнул Райс.

- Это что такое? Объясняйте.

- Перегрузка это термин из баскетбола, когда надо атаковать зонную защиту, - тут же начал объяснять Трейк, - при атаке перегрузкой надо создать обманом численное преимущество на определенном участке, а потом сменить вектор атаки на участок, который временно остался беззащитным.

- Идея в целом ясна, но как создавать будем?

- Прикормим для начала, - ответил Райс, - а потом уже с помощью твоего телепорта.

"Более 2 минут шло совещание в "AEMR", но вот, наконец, ребята втянули корни в себя и двинулись на фланг, а значит, с тактикой они определились. Словно не замечая тотем, они идут вперед, неужели станут пушить? Но нет, засветились, увидели реакцию "Zergs", те сразу же сместились всей командой, а лучники

даже успели дать по паре шотов, и отошли. А пока "AEMR" восстанавливаются, "Zergs" вернулись на прежние позиции. Ну, почти вернулись, так как мы видим, что другой фланг у них практически пустой, а Nyanj, воин, который там находился изначально, значительно сместился к центру. "AEMR" восстановились и... они снова идут вперед по тому же флангу, создается впечатление, что они просто не знают о тотемах! Нуууу, ребят, это же абсолютно несерьезно. К такому турниру надо готовиться более ответственно. Поторопился я, говоря про тактику, ее сейчас просто нет. Вернее она есть, но настолько проста, что будто ее и нет вовсе. Минусов тоже нет и "AEMR" снова отходит и снова туда же. Никаких продвижений. Да, да, читая чат трансляции приходится со многим соглашаться, мы действительно видим нубские действия от команды, которой до начала матча многие симпатизировали..."

- Вы заметили, на каком расстоянии после отхода, в нас перестают стрелять?

- Да, Райс.

- Сейчас идем светиться еще раз и так же отходим обратно, но как только перестают лететь стрелы, что значит, что мы вышли из обзора, тут же бегом летим на другой фланг. Дзирт, тебе персональное задание, когда мы будем подходить, я отпишусь, тебе придется вновь засветиться, чтоб ребята не нервничали. - И добавил значительно тише, - а еще будем надеяться, что крайний тотем на том фланге они обновлять не успевают.

"..."Вот же твердолобые!" И это сейчас один из самых безобидных комментариев к нашей трансляции. Третий раз игроки "AEMR" готовятся атаковать по одному и тому же флангу, может они верят в мифическую тройку? Иначе я просто не знаю. Как и прошлые разы, нападение заканчивается ничем, пустой тратой времени, а ведь его не так уж и много, 12 минут прошло, а счет 0:0, бывает, конечно, но не на начальных же для турнира уровнях! Но стойте, кардинально меняется ситуация стоит им выйти из засвета. На месте остается Дзирт, остальные с максимальной скоростью меняют фланг, интересно это так изначально было спланировано или же импровизация на ходу? "Zergs" от фланга отошли, но совсем немного, только Nyanj отошел достаточно далеко. Дзирт вновь идет вперед, имитируя атаку команды, "Zergs" по тревоге вновь смещаются, но Дирт тут же отходит назад. Ой-ой-ой! Не знаю, что у него за шмот, но без затрат манны или использования свитка он телепортировался как только вышел из засвета. Что мы видим, вся, абсолютно вся пятерка "AEMR" стремительно атакует брошенный фланг, на котором никто не обновлял тотем. Nyanj не успевает ничего

сделать, Дзирт вновь воспользовался телепортом и, обескуражив этим Nyanj, не дает ему отступить, тут же Ани занимает самую высокую точку холма и начинает дамажить одного из стрелков "Zergs", воины "Zergs" идут на сближение, но они изначально в проигрышной позиции, атаковать снизу вверх не лучшая из идей. Дзирт снова телепортируется, теперь к брошенным без прикрытия стрелкам. Да, что и говорить, мастерски разыгранная комбинация, основанная всего на одной, судя по всему, артефактной ульте"

- Все, отходим, - дал команду Райс.

А почему бы и не отойти, +5 у нас, все противники респятся, а времени-то осталось чуть более 6 минут, надо постараться слить такое преимущество.

Так и вышло в итоге, кроме банального пуша линии, противник ничего не придумал. По сложившейся традиции я наблюдал за всем этим в глубоких тылах, а появившись в нужный момент, сделал разницу, 10:0, вновь сухая.

На этот раз никто не спрашивал результат, вместо этого нас приветствовали восторженным ревом. Приятно до жути, если признаться. Но вот отдохнуть перед боем не получится, постоянно кто-то подходил, спрашивал о раскачке и талантах, шмоте и других деталях перса. Отвлекшись на минуту, глянул, с кем играем и сколько осталось

Внимание, турнирный бой.

"SSQ" vs "AEMR"

Стадия 1/2, арена "Пески"

До начала боя 7:26

- Райс, - протолкнулся я к нему, - что там по противнику? Будут вводные какие?

- Да, сейчас будут, я в комчат отпишусь.

"Мы вновь на второй позиции, поэтому играем с 4й тимой. Это хорошая новость, иначе играли бы с первой. У "SSQ" состав такой: стрелок, два мага и два воина. Один маг раскачан в поддержку, как я, другой дамагер. Воины просто хороши, ничего особого в предыдущих боях не показывали. По тактике команда очень мобильная, на одном месте не сидят, весь бой перемещаются, поэтому будем юзать тотемы, я взял десяток 3х минутных. Центр оазиса и один фланг будем светить тотемами, второй фланг на откуп Дзирту, сами стоим где-нибудь в начале оазиса, пока что все".

Хм, Райс предлагает сыграть на контратаку. В принципе, если их пятерка будет много передвигаться, а мы будем более-менее знать их перемещения, то можно попробовать подловить одиночную цель, а потом сыграть от обороны, а там как получится.

С подобными мыслями я дожидался окончания отсчета. Время вышло, камень вспыхнул бирюзой.

Турнирный бой
"SSQ" vs "AEMR"
Полуфинал, арена "Пески"
Осталось 19:57

- Дзирт, в инвиз и портируйся ставить тотемы. 2 на левом фланге, перекроешь самый узкий участок на середине, еще 3 в оазисе. Где именно определишься на месте, потом перемещайся на правый фланг.

Разбежавшись, активировал умение. Зря я так, если бы не высокий уровень ловкости, хрен бы я сохранил равновесие и не покатился кубарем. Но перебрав несколько раз ногами, выровнялся, 5 секунд и снова портируюсь. Поставив пару тотемов, отправился на центр, пешочком, ибо умение не позволяло портироваться в область невидимую глазу, а сквозь листву оазиса я не видел ровном счетом ничего.

"Готово, я на фланге"

"Если с маной все нормально - пройди немного вперед"

С маной все в ажуре, главное не забывать заправляться время от времени.

Пройдя немного вперед по флангу увидел вражеского воина, Костас - горел ник над головой. Воин добежал до начала оазиса и стопарнулся. Подождал секунд 10, поставил тотем и побежал обратно.

"Здесь воин, добежал до границы оазиса, установил тотем и свалил обратно"

"Жди"

Через полторы минуты Костас появился вновь, опять немного постоял, обновил тотем и убежал.

"Все повторилось, он прибежал, обновил тотем и обратно"

"Поставь тотемы на этом фланге, обнови на центре и дуй на тот фланг, посмотри, есть ли там такой же бегунец"

Сказано - сделано. Пройдя на том фланге чуть дальше середины, обнаружил другого воина, СинийВуй, оригинальнейший ник.

"Тоже самое" - отписал я в комчат.

"Сейчас подойдем"

"...Матч начался немного, да что там немного, абсолютно не так, как ожидалось! Если помните, я предсказывал гораздо более активные действия от обеих команд, но, увы и ах. Тактики команд можно обозвать как угодно, но уж точно не активными. Ребята из "AEMR" решили поиграть в "позиционку от засвета", как

принято называть подобные действия. Тотемами перекрываются центр и один из флангов, а второй фланг контролируется выдвинутым вперед разведчиком, которого в некотором отдалении поддерживает остальная команда. Правда, сейчас на карте немного другая ситуация, Дзирта, главного разведчика, никто не прикрывает, да оно и понятно, он из инвиза не вылазит.

От "SSQ" я, да и зрители, судя по комментариям к трансляции, ждали активной игры с большим числом перемещений всей пятерки и установкой тотемов в нестандартных местах. Вместо этого ребята ловят живца так называемой восьмеркой. На центр холма загоняются все АДК игроки, а два милишника бегая, светят фланги. Светят обязательно по очереди, то есть когда один игрок бежит на правый фланг, второй стоит на центре. На фланге ставится тотем и игрок возвращается обратно, словно передает эстафету. Постоянно бегая по флангам, игроки словно выписывают восьмерку. А чтоб не попасть врасплох, разведчики частенько носят ювелирку с плюсом к обзору, но вы и так об этом наверняка знаете. И когда на одного разведчика кто-то сагрится, его задачей будет подтянуть противника к дамагерам.

Вот сейчас "AEMR", кажется, догадались, как именно играют "SSQ". Дзирт срисовал разведчика, подождал, пока тот вернется обновить тотем и поставил на этом фланге уже свои тотемы. Переметнувшись с фланга на фланг, он увидел другого разведчика, чем подтвердил догадку о тактике.

Что же, пишите в комментариях возможные действия от "AEMR". Что они будут делать? Как будут взламывать оборону?"

- Они что, не смотрели нашу предыдущую игру? - Первым делом спросил Трейк, - это же надо, додуматься крутить восьмерку, зная, что у нас есть убийца с нереально долгим инвизом и возможностью телепортироваться по полю боя.

- Не шуми, - оборвал Саард, - конечно, знали. Но опасаться этого им нет смысла, проскочить не засвеченными мы не сможем, спалят или разведчиками, или восьмеркой своей. А Дзирт у нас хоть и крут до невозможности, но сам троих не потянет.

- Подловим разведчика? - Предложила Ани.

- Нет, маг-дефер сразу же кастанет чего-нибудь, зря засветимся только. А может и от дамагера выгребем, вдруг он вкачал бяку какую глобальную?

- Так что же, разведчика нельзя, магов и стрелка нельзя, проскочить к ним без засвета тоже не получится, - перечислил я, - что остается?

- Ммм, есть одна идейка, может выгореть. Дзирт, у Злодея же есть умения на поддержку, так?

- Да, лечилка, поднимает 35% недостающих хп, и щит,

блокирующий 75% входящего на 5 сек.

- Вызывай пета, без него не обойтись.

- Райс, мы же его придержать хотели.

- А в бой он и так не пойдет, нам только его абилки нужны, не более. Со стороны всего лишь будет видно, что ты призвал пета, но что за пет неясно будет, спишут как бесполезное действие, вроде как талисман команды появился, так что не парьтесь.

- Так, отлично, - проговорил он, когда я призвал Злого, - у тебя кд телепорта 5 секунд, так? Так. Я могу дать щит на 5 секунд, но он впитает всего 4000 урона, а маг-дамагер вместе со стрелком выбьют гораздо больше, так что без твоего пета не справиться. Оставляешь его тут, но с указанием дать щит и лечилку, как только у тебя снизятся хп.

- Не вопрос, когда начинаем?

- А вот торопиться не надо, у нас еще 10 минут. Ждем минут 5-6, делаем минус и отходим.

- Райс, рискованно, - покачал головой Саард.

- Что именно? Щиты в любом случае позволят Дзирту продержаться 5 секунд, а мы что, не завалим одного воина вчетвером?

- Вдруг неожиданность какая?

- Нормально все будет, успокойся.

За 5 минут до конца матча Райс дал отмашку.

- Ждем подхода разведчика и сразу же в инвизе телепортируешься на холм. Твоя задача отвлечь, хоть на чуть-чуть. Но атаковать надо не дамагера, а именно дефера, понял?

- Угу.

- И славно.

Авантюрный план, но может выгореть, чего уж тут.

"Итак, зрители разделились на два примерно одинаковых лагеря, одни считают, что "AEMR" будут пытаться минусануть разведчика, используя способность Дзирта телепортироваться. Другие же считают, что используя то же самое умение, Дзирт атакует магов и стрелка, а там и остальные подтянутся. Но в одном все сошлись точно, Дзирту предстоит еще раз показать нам, что в себе таит молниеносная атака убийцы.

Пару минут они совещались, но вот теперь пришла пора и дело делать! Дождавшись, пока разведчик "SSQ" в очередной раз придет обновить тотем, Дзирт портируется. Но не к разведчику, а далеко за него. Несколько секунд ожидания и Дзирт портируется снова. Как многие и предполагали, он в одиночку начинает атаку всех АДК противника. До чего же смел и отчаян этот парень! Не думаю, что его смогут поддержать, просто не успеют. Но нет,

это удивительно! Казалось бы, простая и понятная ситуация, один убийца против 3 противников, один из которых маг-саппорт, раскаченный на оборону, другой - маг-дамагер, а третий стрелок. Втроем они должны просто раздавить наглеца, ан нет, вместо этого мы наблюдаем следующее: Дзирт сразу же атаковал именно саппорта, чтоб тот не дал лечилку, щит или что-либо на усиление защиты вообще, а от остальных его защищает щит своего мага. Как бы там ни было, но минуса нам тут ждать не приходится, убийца просто не успевает, его щит практически истощился, а у мага-саппорта еще больше половины хп, и да, поняв, что не успевает, Дзирт портируется куда подальше. "Давай, до свидания!", - словно говорят ему АДКшники из "SSQ". Подождите, минус? Откуда минус?! Ааа, не важно! Есть первый минус у "SSQ", простите, "AEMR". Конечно же, "AEMR"! Пока мы с увлечением смотрели за безбашенной атакой Дзирта, остальная его команда спокойно слила разведчика. Отличный отвлекающий маневр удался у "AEMR", эти парни удивляют меня уже вторую игру подряд!"

Довести бой до победного особого труда не составило. Снова тотемы и игра от засвета, точнее анти-игра. Стоило противнику засветиться, как мы ушли от них на другой фланг. Найти нас они так и не смогли.

- С кем играем? - Тут же выпалил Трейк после переноса.

- Уже смотрю на форуме, - вместо того отозвался Саард.

Словно в ответ раскрылась вкладка.

Внимание, турнирный бой.

"2552" vs "AEMR"

Финал, арена "Пески"

До начала боя 14:26

- Цифровые.

Райс напрягся.

- Идем в таверну, - дал команду он.

Заняв отдельную комнату, подальше от назойливых глаз, мы принялись просматривать запись трансляции второго полуфинала. Хотя судя по тому, что там творилось, вторым полуфиналом был именно наш бой.

Играли *"T_rain"* против *"2552",* паритет в счете держался почти 8 минут, команды активно бегали с фланга на фланг, ставили тотемы и пытались найти одинокую цель, но все завершилось одним махом, когда обе команды практически одновременно решили сыграть "на живца". По одному воину с каждой стороны бежали в небольшом отрыве от остальных и на открытой полянке буквально столкнулись лбами. Подоспевшие на помощь игроки тут же создали отменную мясорубку, но вот тут и сыграло свою роль происхождение команды *"2552"*. Было видно,

что ребята давно спаянная клановая пятерка, каждый член которой раскачан в очень узкой специализации. Стоило всем оказаться на поляне, как маг из цифровых дал поглощающий щит, а вторым движением мимоходом сломал на поясе свиток, чем подстегнул атаку, дав баф. Два воина с выставленными щитами стоя плечом к плечу, блокировали троих воинов из *"T_rain"*, им в этом здорово помогал стрелок, стрелы которого были раскрашены исключительно в синий цвет, парень замораживал все что двигалось. Третий же воин, обогнув сцепившихся в свалку милишников, протаранил мага и сбил его с ног. Развернулся и тут же атаковал стрелка, за свою спину он не переживал, маг из *"2552"* демонстрировал, чего стоит ожидать от правильно и качественно раскаченного АПшника (англ. ability power--"сила умений"). Он вливал в противников тонны дамага. Заклинания, в основном огненные, сыпались, не переставая секунд 30, пока не полегла вся пятерка *"T_rain"*. Какой у него запас манны я даже представить боюсь.

- Да, зверье, в натуре, - отозвался Трейк, - хорошо, что мы схитрили в полуфинале, эти *"SSQ"* тоже были далеко не нубами.

- Хорошо? - переспросил Райс, - да как сказать. Мы с серьезным противником не играли, подобной как у них слаженностью у нас и не пахнет, если сыграем так, как в предыдущих боях они нас вынесут вперед ногами.

- Зато кто знает, сколько секретов нам пришлось бы в полуфинале выложить, - парировала Ани.

- К сожалению это единственный плюс, кроме самого факта попадания в финал. - И тут же сменил тему, - на минут 5 отойду, надо несколько свитков докупить.

- А нас еще есть финансы на подобное? - Удивился Саард.

- Нет, конечно, с реала закину.

- Ну, мы в любом случае вернем все, да, ребят? - Кинула Ани на нас взглядом.

- Ладно, - отмахнулся Райс, - я сейчас.

Этот полуфинал окончился полным разгромом *"T_rain"*. Цифровые же так никого и не потеряли. Что же, чем сильнее противник, тем интереснее, тем более что и у нас в запасе есть кое-чего.

Глава 14

Внимание, турнирный бой.

"2552" vs "AEMR"

Финал, арена "Пески"

До начала боя 14:26

- Пападос, млин, - буркнул Саард.

- А вы собирались весь турнир пройти не напрягаясь? - Тут

же жестко оборвал вернувшийся Райс. У нас хватит умения вынести их, не сомневайтесь, так что давайте, мысли в кучу и настраивайтесь на победу. Напоминаю, Дзирт, пета сразу не призываешь. Саард, ты свое тоже держишь до последнего.

Выйдя из таверны на площадь стали объектом внимания сотен игроков, столпившихся на площади.

- "AEMR", вперед! - Прокричали из толпы, а ведь многие тут же подхватили.

- Ой, как мило, - прощебетала Ани.

Вот тут я был согласен, действительно трогательно. Вспыхнувший ключ прервал момент славы.

"Ну, что же, вот он решающий бой. Бой, исход которого решит, кто станет первым хозяином провинции "Элейское подгорье". Безусловным фаворитом называют команду "2552", которая прошла полуфинал как нож сквозь масло, просто раздавив своего противника. "AEMR" же прошли в финал турнира благодаря тонкому расчету и всего одной удачной атаке в самом конце поединка. Собственно говоря, у "AEMR" в этом турнире еще не было настолько серьезного матча, так что для этой команды предстоящий бой станет настоящим испытанием на прочность. Тем не менее, давайте не будем загадывать. Насколько бы круты не были "2552", но они-то свои тузы из рукавов уже вытащили, или как минимум вытащили большинство из них, а вот "AEMR" напротив, в предыдущих боях обходились малой кровью, ведя свою игру в экономном режиме.

Последние секунды истекают и сейчас ключи-телепорты перенесут команды на карту. Пожелаем им удачи, а нам с вами, уважаемые зрители, давайте пожелаем красивой игры, ведь мы здесь именно ради нее".

Турнирный бой
"2552" vs "AEMR"
Финал, арена "Пески"
Осталось 19:57

- Дзирт, давай на их сторону, - тут же выкрикнул Райс.

"**Добегаешь до края оазиса и ставишь там тотем, разворачиваешься и оставшиеся 4 ставишь подряд, без разрывов, но ставишь их не прямо на дороге, а чуть сбоку, в листве, пусть тотемы будет трудно обнаружить**"

Логично просветить самую слепую зону, учитывая, что противник всей пятеркой постоянно перемещается между флангами.

Вернувшись, застал всех, кроме Ани на краю оазиса с нашей стороны.

- Действуем так, - начал Райс, - Ани стоит на холме и

смотрит фланги, а в случае столкновения помогает нам. Мы же не выходим из зоны, которую она может перекрыть. Дзирт, обновляешь тотемы секунд за 15 до их истощения. Разумеется, в инвизе. Пета призывай только в крайнем случае, таким козырем не хочется светить даже в финале, ведь выиграть мало, надо будет еще и отдефить потом, - а он далеко заглядывает.

- В общем, играем от противника, - выдал он напоследок.

Чем занималась вражеская команда первые 7 минут боя я не знаю, но факт остается фактом, они ни разу не пересекли оазис и не появились близко к нашему холму. А за 12 минут до окончания всей пятеркой ломанулись пушить по центру.

- Трейк, умения на защиту, Ани, давай ближе к нам, - быстро начал раздавать команды Райс, - Дзирт, накидывай инвиз. Как только появится разрыв между их магом и воинами, портируйся к магу и сливай его. Далее стрелка, но не задерживайся ни на секунду, как только пойдет замес, ты должен вынести мага, он там всю игру делает. И вот держи еще, - сунул он мне свиток на ловкость. Да, Трейк, стань боком, чтобы не поняли, что ждем их. А сам начал накидывать бафы

На Вас наложен положительный баф "Ускорение", скорость всех атак увеличена на +7% от базового значения. Длительность бафа - 6 минут.

На Вас наложен положительный баф "Жизнелюбивый", скорость

восстановления жизни увеличена на +78% от базового значения. Длительность бафа - 5 минут.

На Вас наложен положительный баф "Медитация", скорость

Восстановления маны увеличена на +78% от базового значения.

Длительность бафа - 5 минут.

На Вас наложен положительный баф "Усиление", физическая защита

увеличена на +50% от базового значения. Длительность бафа - 3 минуты

В инвизе отхожу немного назад и в сторону, чтоб при начале замеса не попасть в самую гущу ненароком. Времени в обрез, противник подошел уже практически вплотную, 2-3 секунды и засечет Трейка, конечно, его не станут фокусить первым, скорее Райса, и именно в этом моя задача, дать вражескому магу увидеть Райса, но не дать успеть его слить. Задача не из простых.

"...Наконец-то мы наблюдаем динамику, да еще какую! "2552" очевидно решили, что если наглеть, то наглеть по полной. И правильно, зачем в этом себя ограничивать. Возможно, именно с

такими мыслями они сейчас стремительно пересекают центр карты по оазису. Но "AEMR" практически всю игру светили тотемами этот участок, о чем цифровые даже не подозревают. После засвета противника "AEMR" тут же перестраивается в расстановку для встречи, на мой взгляд, расстановку, наиболее подходящую к этой ситуации. Танк с воином выдвинуты вперед, а маг вместе с основным дамагером стоят за их спинами. В еще большем отдалении находится стрелок. Дамагер при этом накинул скрытность, так что теплого приема ждать не приходится, скорее жаркого.

Стоило "2552" высветить танка и воина "AEMR", как они бросились на них просто в безудержную атаку. Еще бы, танк-то стоит практически спиной. Не цель - сказка! Но в последний момент тот развернулся и поднял щит, чем сбил с толку нападавших. Три воина с одной стороны против воина и танка с другой. Но не прошло и секунды, как убийца "AEMR" вынырнул из инвиза за спиной мага. Мда, бросить такого АП без прикрытия, детская ошибка, на самом деле. Сломав свиток, Дзирт просто вихрем клинков проходится по магу, тот даже пискнуть не успел и да! Есть первый минус! Вот что значит правильно расставить приоритет целей, "AEMR" первым минусом сливает игрока лидера по килам на данном турнире. Тут же один из воинов отделяется от свалки с целью прикрыть стрелка, ведь с таким убийцей тот не протянет и 5 секунд. Но господи! Что он делает, дорогие зрители, Дзирт решает не переключаться на стрелка, что было бы абсолютно логически верным решением, а вместо этого телепортом прыгает шагов 7 навстречу воину, что является полнейшей неожиданностью вообще для всех, даже для меня. И воин на полном ходу сам нанизывается на клинки убийцы, вы только посмотрите на эти выпадающие криты! Прикрывая спину убийцы от вражеского стрелка маг "AEMR" дает всем на 4.7 секунды поглощающий щит. Бабл - это почти 5 секунд неуязвимости от физических атак. Дзирт проводит комбо, еще одно и еще, и да! Есть минус! Второй минус от Дзирта. Он вновь использует телепорт, в этот раз для того, чтобы оказаться за спиной стрелка. Скорость его атак просто поражает, обычно подобное мы привыкли наблюдать уровне где-то на 70-80, но никак не на 50 же. Иии... есть третий минус от Дзирта. И я просто не вижу причин, по которым "AEMR" не доведет дело до конца и не сделает себе комфортный задел в виде +5. Но минуточку, еще 12:27 до конца матча. Отнимем время респа и выходит, что у цифровых уйма времени реабилитироваться. Что же касается неожиданного эйса, то кто скажет, что не они сами тому виной? Бросаться хотя бы без легкой разведки в такую атаку, как

минимум несерьезно. Однако вернем наше внимание на карту. Я оказался не совсем прав, заканчивать дело побыстрее "AEMR" не собираются. Они просто тянут время, не отправляют двух воинов на респ, но и не дают им отойти. Не очень-то это по-спортивному, но вполне в рамках правил, уж точно никто не осудит".

- Все, сливаем их и отходим.

- А может, еще чуть подержим? - Внес предложение Трейк.

- Нет, - даже не задумался Райс, - сейчас прибегут злые цифровые парни и начнут впрягаться за своих, надо оно нам?

- Как прибегут, так этих и сольем сразу. Останемся впятером против троих, - не унялся Трейк.

- Нет, - настоял на своем Райс.

Сделав +5, отошли на свою половину. Но не все, меня Райс отправил ставить тотемы на основных дорогах, учитывая, что мы слили их в ноль плюс то, что после стычки восстановиться полностью раньше, чем в 2 минуты мы не успеем, то некоторая вероятность засветить всю их пятерку при молниеносном раше на флангах или центре довольно высока. Но нет, второй раз лезть напролом они не решились.

Когда таймер показал 10:12 до конца, тотем на левом фланге высветил идущую в атаку пятерку *"2552"*.

- Дзирт, если мы не сделаем никакого минуса, а они нас начнут сливать, не позволь им сравнять счет, телепортом уходи как можно дальше, хрен они тебя поймают.

- Понял.

Верная мысль, только бы не забыть ее в горячке боя. Первую волну атаки вновь должны были принять Саард с Трейком, мы же стояли во второй линии, Райс с Ани - потому что им там и место, а я ждал возможности портануться к мягеньким по защите противникам - магу или стрелку. Все планы влетели в ноль, когда, не добежав до нас метров 20, вся пятерка остановилась на фланге за холмом, и маг, разведя руки в стороны, начал бормотать заклинание.

- Готовьтесь, сейчас что-то будет, - прокричал Саард.

Легко сказать, а как именно готовиться-то?

Вдруг земля под ногами закачалась из стороны в сторону, небо озарилось багряной вспышкой и всю нашу группу накрыло метеоритным дождем, лишь в последнюю секунду я успел портануться из зоны поражения. Остальным же досталось по первое число. Но если Саард и Трейк просели по хп на 60 и 40 процентов соответственно, то Райс и Ани вообще ваншотами тут же улетели на респ. Мрак, как такое вообще возможно? Противник при этом пошел на сближение, из-за холма выскочила пара вражеских воинов и налетела на наших милишников, еще не

отошедших и частично оглушенных. Последний воин, по-видимому, остался охранять стрелка и мага. Но и мы не пальцем деланы, Саард и Трейк очень быстро пришли в себя, закинулись зельями восстановления и начали весьма успешно отбиваться от своих оппонентов. Атаковать они особо не рвались, а я не спешил помогать, чревато. Нельзя упускать из вида их мага. Телепортировавшись в инвизе на холм, глянул, чем там занимается их основная дамагообразующая единица. И не зря посмотрел, маг сидел в позе лотоса, как частенько делал Райс, и медитировал, восстанавливая ману. Именно поэтому Трейк и Саард до сих пор не были слиты, маг обезманен. Но это ненадолго, десяток секунд, не более. Мага охранял воин. Стрелок, не решаясь двинуться вперед, также стоял рядом. Ну, еще бы, я-то засвечен не был. Что же, тогда мне понятен маневр с нападением двух воинов, потянуть время, продержаться, пока не восстановится маг. Проиграв всю эту ситуацию за считанные секунды, разворачиваюсь и прыжком оказываюсь за спиной у воинов, активирую внезапную атаку, рассекающий удар и отравленный клинок - все умения, которые увеличат мой сиюминутный дпм и помогут в кратчайшие сроки слить противника. Комбо в спину проходит на ура, при этом половина ударов с критами. Воин пытается от меня отмахнуться и на мгновение отводит взгляд от Саарда, чем тот не преминул воспользоваться, воткнув ему меч в бок. Воин вскрикивает, я добиваю. Тут же накидываю инвиз и телепортируюсь обратно на холм, без меня справятся. Сколько там прошло с момента атаки? Секунды 4, может быть 5? Видно цифровые все просекли и решили не дать нам переломить ситуацию. Ведь стоило бы Трейку с Саардом добить воинов, как мы тут же атаковали оставшихся. Поздно, не успели. С холма я наблюдал, как маг обрушивает огненный шторм и Саард с Трейком уходят на респ.

7:4, мы все еще впереди. Но вот только инициатива перехвачена. Менее чем через минуту появятся Райс и Ани. На площадке респа их дамажить нельзя, но вот только на турнире есть 15 секундное ограничение нахождения на респе. После игрока выпихнет на те же обязательные 15 секунд вне респа. Как их прикрыть я не знаю, воин и стрелок просто не отлипают от мага. А маг с таким уроном сотрет меня в труху за пару секунд. Мда, ситуация...

"...Вот это поворот! "2552" загнали "AEMR" в весьма неловкое положение и пусть в счете по-прежнему ведут именно "AEMR", не стоит обольщаться, это может очень быстро измениться. Прямо сейчас на респ отправлено более половины участников матча, 4ро игроков "AEMR" и 2е "2552". И тем тяжелее

ситуация для "AEMR", ведь их респ под надзором основного дамагера цифровых, а возрождаться первыми будут стрелок и маг. Обидно, но факт. Спасти их от перерождения для единственного выжившего игрока "AEMR" возможности нет... "

Первоначальное желание напасть на мага, как только возродится Райс с Ани, пришлось подавить. Жаль, но поглощающий щит, единственное, что могло бы помочь мне в этой ситуации, будет недоступен, Райс его уже использовал и ждать 5 минутный откат нет времени. Если проатачу при выходе Райса и Ани с респа - сольюсь. Призвать Злодея и воспользоваться его умениями поддержки тоже не выйдет, слишком они слабы. Что же делать? Атаковать вместе со Злым? Медлить нельзя, стоит отреспиться тем двум воинам и...

"... Несколько раз в период трансляций матчей "AEMR" зрители писали, что настоящий тимлидер вовсе не Дзирт, а Райс. И глядя, как сейчас стоит на месте и мнется, не зная, что ему делать, Дзирт, я с этим соглашусь. Игрок, тебе некогда думать, принимай решение и бейся!"

"Омг" - Я даже дыхание задержал от пришедшей мысли.

"Наши будут возрождаться раз в минуту, 15 секунд находиться на респе и еще секунд 10 их будут сливать. Итого, надо продержаться около 3 минут, если я ничего не путаю, и возрождаться уже будет не пара игроков, а одновременно все 4ро"

Додумывать пришлось на ходу. Я рванул с места в карьер и тут же телепортировался.

Бафов осталось на 2 минуты, жаль, точно не хватит. Может, Райс успеет обновить, пока будет на точке респа? Надо будет в комчат отписаться.

"...Что-то непонятное делает Дзирт. Он бросает свой респ и телепортируется в центр оазиса, убивая единственную надежду союзников благополучно выйти с респа. Стойте, если я не ошибаюсь... Да, точно, Дзирт жертвует сокомандниками и собирается в одиночку атаковать двух воинов "2552" с целью сохранить разрыв в счете. Ну, насколько же он самоуверен!"

Добравшись до респа, оглянулся, никого. Хотя, что я туплю, зачем осматривать местность, если можно глянуть на фреймы команд. Да, таки успел, первому воину еще 9 секунд до возрождения, второму 16. Активно закидываюсь зельями маны, жаль, более 3 одновременно нельзя, эффект не просуммируется. Мне же сейчас придется поднапрячься и лишней маны не будет точно.

Загорелись иконки Райса и Ани. Надеюсь, я принял правильное решение и меня поймут.

"Попробую подержать воинов на респе, таймите, чтобы

возродиться одновременно с Трейком и Саардом. И простите..."

"Все правильно. Удачи" - думаю, Райс идею понял.

И, тем не менее, на душе муторно. Ребят сейчас сливать будут.

Первый воин, ТрАвМаТик, сделал мне подарок в виде 7 секунд, он не стал ждать напарника (а может и не знал о нем, о механике респа игроков я толком ничего не знаю) и бегом покинул площадку возрождения. То, что надо! Жду, пока он немного отбежит и портируюсь. Когда я с максимально возможной скоростью начал сливать абсолютно неподготовленного и не экипированного игрока он просто впал в ступор. На респ, где он будет в неприкосновенности уже не вернуться, а сопротивляться нет возможности, 3 секунды, счет 8:4. Тут же накидываю инвиз, до возрождения следующего игрока секунда. Видимо ему отписали в комчат, потому что первым делом игрок начал спешно одевать шмот, а потом остался стоять на респе, потянув время. Я эти 15 секунд провел не зря, отписал Райсу о необходимости обновить бафы и закинул еще 3 склянки маны. Наконец, х_Автор_х, как звали игрока, покинул респ.

Но нападать сразу я не стал, теперь не в моих интересах. Если ТрАвМаТик слился за секунду до того, как появился х_Автор_х, а х_Автор_х еще 15 секунд пробыл на респе, то до появления ТрАвМаТика еще 44 секунды. И чем быстрее я сейчас солью х_Автора_х, тем меньшая пауза будет через 44 секунды между появлением этих игроков. Вроде так.

Не знаю, что он подумал, может, что я ушел, но, вложив меч в ножны, игрок присел на песок. Верх наглости.

Пью еще 3 склянки маны и активирую привычный набор умений, внезапная атака + рассекающий клинок. Пора.

Портанувшись за спину игроку тут же выдаю серию из 3 ударов в голову, зря ты, парень, тут присел. 4 удара за полторы секунды вынесли ему треть хп. Но быстро сориентировавшись и перекатом уйдя вперед, игрок развернулся и достал оружие.

- Ну, привет, шустрик, а я тебя уже заждался.

- Вот он я, радуйся, - бросаюсь в атаку.

На нем явно баф на восстановление хп, слишком уж быстро восстанавливаются. Признаюсь, первые мгновения я даже струхнул, он, работая мечом и кинжалом, заблокировал 3 из 4 моих ударов. Крепкий орешек. А ведь время идет. Делая следующий удар, специально раскрываюсь, минус 3% хп, мало. Немного снижаю скорость и позволяю ему не только защищаться, но и нападать, давай же, ты сможешь. Еще пара пропущенных ударов и да

Шкала ярости заполнена до I уровня

Отлично, а боль можно и перетерпеть, или на крайний случай снять зельем восстановления хп. Смотрю на время, у меня лимит в 6 секунд, иначе все насмарку. Тут же бросаюсь в атаку и делаю несколько ошибок подряд, защищаясь только от критических атак в голову и прямых выпадов в туловище.

- Что-то ты совсем никакой, а я уж переживал, - улыбнулся противник.

Шкала ярости заполнена до II уровня

Активирую умение и портируюсь х_Автору_х за спину. Пропустив 4 подряд удара, 3 из которых были критическими, игрок попробовал полностью закрыться, постоянно отступая. Ну, нет, теперь ты точно мой. Успевая отбивать только каждый второй удар, игрок начал паниковать. А паника до добра не доводит. Счет 9:6, Райс и Ани слиты, сейчас будет очередь Трейка с Саардом, им, кстати, время тянуть нельзя.

"Трейк, Саард, не тяните время, сразу бросайтесь в атаку!"

28 секунд до респа ТрАвМаТика. Скидываю инвиз, пью склянки маны. Несмотря на неприличное ее значение как для не мага, она убывает просто катастрофически быстро. Успокоив нервы и вновь подняв ману до половины, накинул инвиз. Респ через 3 секунды.

ТрАвМаТик, как и х_Автор_х до него, тянул до последнего. Но 15 секунд прошло, игрок стал доступен для атаки. Надеюсь, этот будет без сюрпризов.

Игровой религией я не интересовался, но если и есть что-то цифровое там сверху, то оно наконец-то услышало мои мольбы - ТрАвМаТик оказался обычным игроком, правда с раскачкой и шмотом, более подходящими для танка. Физический урон он резал почти вдвое, что на этом уровне было более чем отлично и без поддержки абсолютно бесполезно. Счет 10:6, до конца партии 2 минуты, но через 7 секунд респ Райса и Ани, а мне столько надо успеть!

"... Что же, вы сами все видели, убийца с умением берсерка! "Невозможно!" - пишите вы. Но я Вам вот что скажу, да еще как возможно! Дзирт в одиночку держал двух равноуровневых воинов на респе, он умело сыграл и протаймил их, без видимых проблем вынеся своих противников поодиночке. Да, не обошлось без ошибок со стороны игроков "2552", но на этих ошибках еще сыграть правильно нужно было, а тут не просто правильно сыграно, тут идеальное исполнение... "

Вернувшись, увидел стоящих на респе Райса и Ани, еще 4 секунды до того, как система вышвырнет их, успел!

"Я тут, где бафы?!"

Райс хмурится и погружается в себя, Ани с облегчением выдыхает. Сколько там до Трейка с Саардом? 7 секунд? Нормально.

На Вас наложен...

Отмахиваюсь от засветившихся вкладок, не до этого.

Прыжок и обоими клинками вгрызаюсь в тушку мага, ведь надо продержаться совсем чуть-чуть.

"... Буквально за секунду до того, как маг и стрелок стали бы доступны для атаки Дзирт телепортируется к ArchAngel'y и сбивает его с каста, тем самым спасая своих игроков от неминуемого слива. Но что он сам-то теперь думает? Воин и стрелок "2552", преодолев секундное замешательство, уже атакуют. Бабл! Бабл от Райса прилетает в самый нужный момент. Ни воин, ни стрелок его не пробивают, но маг может, ему это уж точно по плечу..."

Начитать заклинание магу я не дал, но тот пошел другим путем, активировав какое-то взрывное умение. В прямом смысле взрывное. Пострадали все, кто находился ближе 3 шагов, но если дружественные магу стрелок и воин успели хоть немного отпрыгнуть, то я оказался в самом эпицентре.

"2700 единиц урона заблокировано. Резист от предмета Ледяная смерть" - Мельком глянул на лог.

Обалдевшее лицо мага, когда он увидел мою целую и невредимую тушку, я запомню надолго. Но 2700 урона разовым умением! Мрак, я столько секунд 5 выбивать буду. Если бы не клинок, просел бы на 85% хп. Страшно представить!

Но некогда думать об этом, атакую, пока маг не пришел в себя. 3 секунды, защищающий мага воин уже заносит меч, но хп мага на самом донышке. Проходит пассивка на отравление и я тут же сваливаю телепортом. 11:6, все, теперь точно без вариантов.

Добить стрелка и воина и довести счет до 13:6 проблемы не составило. Но как же я задолбался! Обезманенный, валюсь с ног, с меня хватит, устал.

"Спс за игру" - пришло в общий чат.

"Взаимно" - отправил я.

До конца 30 секунд, с нетерпением ожидая переноса, я просто не верил, что все, турнир закончился, мы победили.

"... Какая интригующая развязка. Ведь до последней минуты было непонятно, сравняют ли "2552" счет или нет, и не будь у Дзирта полного сопротивления к огню, я на победу "AEMR" в основное время не поставил бы и золотого. Что же, дорогие друзья, вы были свидетелями нечастого события - турнира Первых, в котором решалась судьба провинции "Элейское Подгорье".

Победителями, проведя 6 победных боев навылет, стала команда "AEMR", со звучным девизом: "We are the Emperor's chosen!". Повторную трансляцию события можно посмотреть на нашем канале. С Вами был я, Олег Кварцев, подписывайтесь на канал, ставьте лайки, пока!"

Отчет медленно, но неуклонно приближался к нулю: 5... 4... 3... 2... 1... Вспышка.

Эпилог

- Док, что случилось, что за спешка? - Ворвался в лабораторию Евгений.

- Случилось! Да, то и случилось! - Лихорадочно бегающий от стенда к стенду док выглядел откровенно растерянным.

- Что-то с Максимом?

- Да, его нигде нет.

- То есть, как нет?

- Он участвовал на турнире, когда у нас произошел перебой с питанием.

- Да, лампочка моргнула, - припомнил Евгений, - но для капсулы это не критично.

- Было бы при обычных обстоятельствах. Я уже доложил Домбровскому, он выясняет. Но сейчас можно сказать точно одно, это не простой перепад напряжения. Точнее это совсем не перепад, это очень мощный направленный электромагнитный импульс, который на несколько секунд прервал связь между капсулой и сервером, никакое экранирование не помогло. И пока капсула перегружалась, Максима должно было выкинуть из игры в виртуал, где он мог бы или вновь загрузить игру, или выйти вовсе. Но этого не произошло.

- А что произошло?

- Не знаю, понимаете, не знаю! - В отчаянии док обхватил руками голову.

- Вы можете отключить его от капсулы?

- Этого нельзя делать! Тогда у нас останется только оболочка, бездумная и безвольная. Вам нужен еще один овощ?

- Но мы поставили полный медбокс...

- Да и он уже не раз спасал Максиму жизнь, защищая тело и мозг от перегрузок, но сейчас он показывает, что Максим абсолютно здоров, все показатели в норме, только...

- Что только?

- Эти показатели нормальные для человека, находящегося в коме.

- Андрей Игоревич, разбирайтесь. Максим нужен нам живым и в добром здравии. Через 2 часа жду вас и Домбровского с общим отчетом.

*****

- Итак, док, что вы выяснили?

- Давайте лучше Юрий начнет.

- Юра?

- Ситуация непроста и можно абсолютно точно говорить, что не случайна, - поднялся на ноги безопасник.

- Док, вы с этим согласны?

- Да.

- Юра, продолжай.

- Все турнирные игровые карты, как известно, разработчиками были перенесены на отдельный сервер, для недопущения утечки важной игровой и околоигровой информации во время боя. Ключ-телепорт, с помощью которого туда можно попасть, это специальная команда, которая полностью считывает персонаж игрока и выполняет его перенос с сервера на сервер. Электромагнитный импульс, действие которого работники GameSoft'a ощутили в виде мгновенного скачка напряжения, был послан именно в тот момент, когда сгенерировалась и начала выполняться команда на перенос игрового персонажа Максима на основной сервер. Вероятность, что это событие случайно, настолько мала, что принимать ее в расчет нам нельзя.

- Значит, диверсия.

- Да.

- Док, так что с Максимом? Он в игре?

- Нет, игровая сессия персонажа неактивна.

- Тогда где он?

- В виртуальной коме и как его вытащить я пока не знаю, это первый случай в истории.

- Док, задача проста, вытащите его. Ступайте.

- Юра, - обратился Евгений к безопаснику после ухода дока, - готовьте куклу и начинайте подделку логов игры. Никто не должен ничего раскопать.

- Я отдам необходимые распоряжения.

Конец